TEKKEN 3 PROSEGUE LA NOSTRA GUIDA DEFINITIVA

SOLO 8.000

LUGLIO

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 7 Luglio 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

TUROK 2

È DI NUOVO APERTA LA CACCIA AI DINOSAURI

PROVATI!

ALUNDRA
AEROGAUGE
FORSAKEN
GHOST IN THE SHELL
BOMBA 98
MIDWAY ARCADE VOL. 1
MICRO MACHINES
NHL FACE OFF '98
PREMIER MANAGER '98
SNOW RACER '98
SPAWN: THE ETERNAL
STARCRAFT
STARWARS SUPREMACY
DIE BY THE SWORD
ULTIMATE SOCCER MANAGER '98
WETRIX
WORLD LEAGUE SOCCER '98



TUTTI IN GIAPPONE

IL RESOCONTO COMPLETO DEL TOKYO GAME SHOW '98

RISOLTO!

Tutte le mosse di Bushido Blade

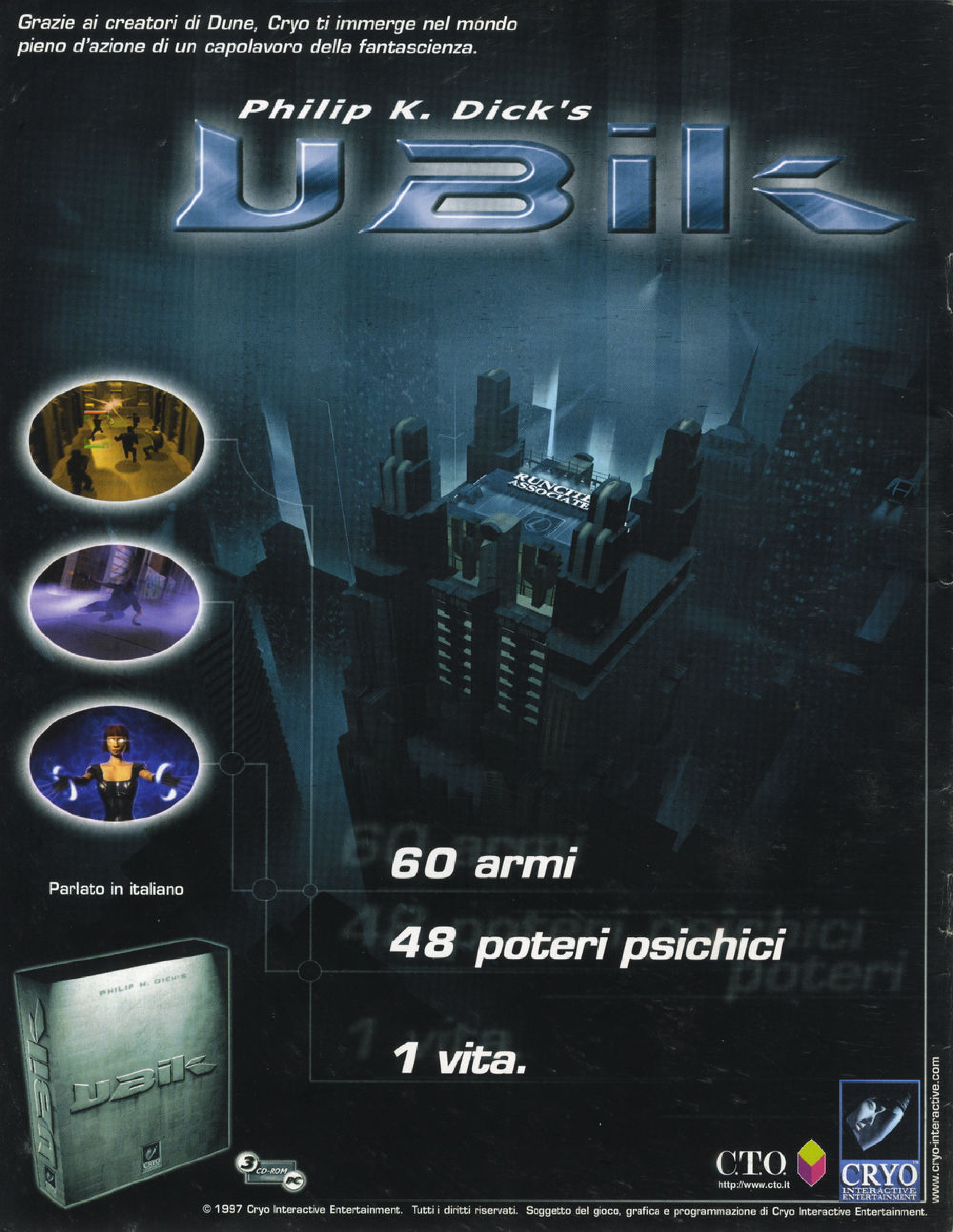


DREAMCAST:

LE PRIME FOTO DELLA NUOVA CONSOLE SEGA

Anteprime LANDS OF LORE 3 • MISSION: IMPOSSIBLE • PARASITE EVE • PRINCE OF PERSIA 3D

9 771126 262009 80007


Grazie ai creatori di Dune, Cryo ti immerge nel mondo
pieno d'azione di un capolavoro della fantascienza.
Philip K. Dick's
UBIK
RUNCITER ASSOCIATES
Parlato in italiano
60 armi
48 poteri psichici
1 vita.
PHILIP K. DICK'S
UBIK
3 CD-ROM PC
C.T.O.
http://www.cto.it
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
www.cryo-interactive.com
© 1997 Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati. Soggetto del gioco, grafica e programmazione di Cryo Interactive Entertainment.

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO VII LUGLIO 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale Francesca Brenci

EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Chief executive officer Aldo Grech
Direzione generale Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione Liliana Colombo, Alberto Rivolta, Rosa Scarsetto

Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Marco Calcaterra, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Daniele Cerra, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Stefano Giorgi.

Marketing Walter Longo
Pubblicità Gigi Baroni
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Paola Corso, Nicoletta Pappalettera

AGENTI
Zona Lombardia e Sud Italia
Stefano Giordano, Romano Scabini, Renzo Volpato
Telefono 02 6713121 - ***Fax*** 02 6693654
Zona Piemonte e Liguria
Italiana Comunicazioni
Telefono 011 590763-4 - ***Fax*** 011 504192
Zona Emilia Romagna
Tape di Emanuele Puglisi
Telefono 071 7390455 - ***Fax*** 071 7390536
Zona Triveneto
Servizi Pubblicitari
Telefono 0444 515850 - ***Fax*** 0444 512260
Zona Lazio
Richard & partners di Paolo Richard
Telefono 06 5193321 - 0338 6576620

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano
In questo numero la pubblicità è dell'9,3 percento.
Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Fotolito
Yellow & Red, Milano

Stampa
Canale, Arese

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

GAMESMASTER ANNO II NUMERO 8 IN EDICOLA DA FINE LUGLIO

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...



NON PERDETE QUESTA GRANDE OCCASIONE

IN TUTTE LE EDICOLE

IL MIO CASTELLO EDITORE

inquestonumero

WIPEOUT SU N64

GLI SVILUPPATORI DELLA SONY AL LAVORO PER LA NINTENDO



Possessori di Nintendo 64 gioite! Con una mossa che ha sorpreso molti, la Psygnosis, uno degli sviluppatori di punta per Playstation, ha deciso di mettersi al lavoro per realizzare una versione per N64 del suo grande classico corsaiolo: Wipeout.

E non è tutto. Non si tratterà di una semplice conversione: i programmatori hanno intenzione di creare una versione del tutto nuova, che sfrutti al massimo le capacità della console Nintendo. Ci saranno nuove piste e le squadre saranno formate da veicoli diversi, dotati di nuove armi. Sfrutterà anche al massimo le possibilità di quello che viene ritenuto, a detta di molti, il miglior joypad analogico in circolazione sul mercato (quello del N64), per non parlare dell'opzione multiplayer con quattro giocatori contemporaneamente. Wipeout è per ora il solo gioco che la Psygnosis sta sviluppando per Nintendo 64, ma Psygnosys dovrebbe avere già incontrato la Nintendo of America per concordare l'uscita di tre titoli, che dovrebbero essere sia conversioni che giochi originali. Se ancora non ve ne siete resi conto, la cosa più interessante in questa notizia è che la Sony è in effetti proprietaria della Psygnosis. Nonostante questo, però, la Psygnosis resta una compagnia indipendente, libera di sviluppare i giochi che vuole per chi vuole. Questa mossa non influirà di una virgola sulle uscite previste per PlayStation, che anzi si prevede che cresceranno del 30% durante il prossimo anno. Del resto la decisione è in linea con la politica della Psygnosis, sempre volta ad allargare i propri orizzonti al di là della console del momento.

Tutti contenti, insomma, specie i possessori di Nintendo 64 che dovrebbero vedere sui loro monitor Wipeout per novembre.



Cosa potremo mai aspettarci dalla versione per Nintendo 64 del gioco?

ANCORA PROJECT X

NOVITA' SULLA NUOVA CONSOLE

La nuova generazione di dischi ottici dovrebbe in teoria garantire ai giochi su Project X una qualità senza precedenti.

Sfruttando la nuova tecnologia DVD, infatti, i programmatori avranno un bel po' di spazio in più per le loro creazioni digitali: giochi belli succosi e pieni di ogni meraviglia binaria, insomma. Se vogliamo poi parlare di diffusione, il DVD è indubbiamente destinato a sostituire il "vecchio" CD grazie alla sua capacità di memorizzazione, notevolmente superiore e a prezzi equivalenti. Sarà possibile utilizzarli per audio, video e, grazie al chip Project X, giochi. Una buona notizia è che il Project X non dovrebbe risultare troppo costoso, e dovrebbe essere distribuito con un gioco accluso. Quello che più importa, comunque, è che grazie alle sue capacità i giochi saranno più grossi che mai. Non ci resta che aspettare e vedere cosa gli sviluppatori riusciranno a mettere dentro la prossima generazione di giochi in quanto a sequenze FMV. La Motorola si sta adesso occupando di alcuni aspetti tecnici, e già sei grossi produttori nel campo elettronico hanno dato la loro disponibilità a produrre la macchina. I programmatori dovranno però darsi un mossa: i progettisti che hanno creato il Project X sostengono infatti che il chip sarà disponibile entro la fine dell'anno. L'unico sviluppatore che ha cominciato il lavoro è la Climax, che sta anche lavorando su un gioco di boxe per il Dreamcast.



Un riproduttore di DVD con dei chip per i giochi dentro? Suona un po' come il CD-I o il 3DO. Questo è il gioco di boxe che la Climax sta sviluppando per il Dreamcast.

ECCO IL DREAMCAST!

IN ARRIVO A NOVEMBRE IN GIAPPONE LA NUOVA CONSOLE SEGA

Da quando la Sega ha confermato che aveva nel cassetto il progetto di una nuova console per sostituire il Saturn, i nomi affibbiati alla futura console sono stati decisamente molti.

Ora il riserbo è sciolto, e la nuova console si chiamerà Dreamcast, sarà disponibile da novembre in Giappone e avrà specifiche eccezionali. Il processore principale sarà un portentoso 128 bit da 200 MHz, coadiuvato da processri per sonoro e grafica, rispettivamente di Yamaha e Nec (con il suo PowerVR). Grande novità, l'uso di una memory card con display a cristalli liquidi. Oltre che a fungere da memory card, tale gingillo servirà anche a pianificare mosse da impartire poi al Dreamcast senza che gli avversari le possano vedere (ottimo nei giochi di ruolo e di strategia), e come trasporto per partite salvate e set di livelli completamente gestibili tramite il piccolo schermo. Il sistema operativo sarà una versione potenziata per i giochi di Windows CE, e anche questa è una bella novità. Il mese prossimo pubblicheremo naturalmente tutte le specifiche e le informazioni riguardo al Dreamcast, e nel frattempo potete gustarvi un po' di foto. Intanto, diversi sviluppatori hanno ricevuto dalla Sega il kit con tutto il necessario per lo sviluppo di giochi sulla nuova console. Questa é quindi un'ottima occasione per fare quattro chiacchiere con calma con i programmatori e sentire la loro opinione sulle effettive possibilità che ha il Dreamcast di far riguadagnare alla Sega il terreno perso rispetto a Sony e Nintendo.

La Monolith, uno sviluppatore americano, distribuirà agli altri programmatori un kit che renderà la conversione di giochi da PC a Dreamcast un fatto di pochi giorni, anziché di mesi come accadeva per le altre console. La maggior parte degli sviluppatori era comunque già concorde nel sostenere che Dreamcast fosse la console più semplice per la conversione di giochi, grazie al sistema operativo Microsoft, molto simile a quello delle piattaforme PC. In teoria questo dovrebbe portare a giochi più economici e dai tempi di sviluppo ridotti.

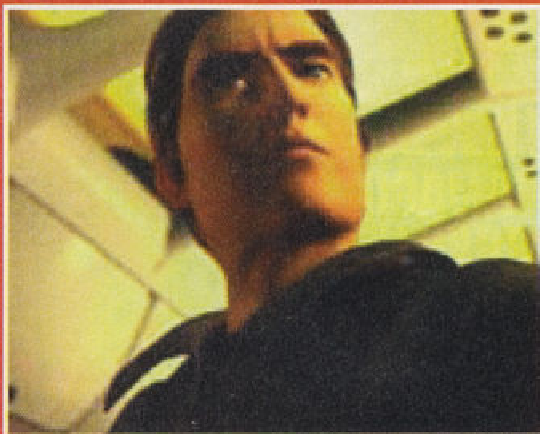
La Acclaim sta già "valutando" la nuova console, e progetta di convertire la sua serie di giochi sportivi non appena possibile. Sempre in America, l'Iguana, già nota per Turok e NFL QBC, ha ricevuto il suo kit di sviluppo e si è messa al lavoro su uno sparatutto 3D. La Climax si è invece messa al lavoro su un gioco di boxe per quattro giocatori. Molti sviluppatori hanno valutato le capacità del Dreamcast ancora migliori della scheda Model 3 (la scheda per giochi da bar della Sega), il sistema più potente attualmente in circolazione. Per il lancio americano è prevista la vendita in 15.000 negozi: quando il Saturn venne lanciato venne distribuito solo attraverso 4.000 negozi. Tutti i dettagli verranno comunque rivelati a giorni: aspettatevi quindi un articolo particolareggiato per il prossimo numero.





I GIOCHI DREAMCAST DI CUI CI È GIUNTA NOTIZIA...

Power Slave 2	Clone di Doom
D2	Avventura
Sakura Wars 3	RPG
SF3: 2nd Impact	Picchiaduro
Crimson	Clone di Tomb Raider
Resident Evil	Avventura horror
Castlevania	Platform
Title Defense	Boxe
Riot	Clone di Doom
Virtua Fighter 3	Picchiaduro
Sega Rally 2	Corsa
Sonic	Platform 3D



D2 è stato progettato originariamente per M2, ma si è spostato adesso su Dreamcast.

ANCORA RITARDI PER IL 64DD

UN ALTRO SCIVOLONE NELLA CORSA CONTRO IL TEMPO DELLA NINTENDO

La Nintendo ha deluso molti suoi appassionati con l'ennesimo annuncio di un ritardo del suo 64DD.

Questa periferica, tormentata da ritardi e preoccupazioni sulla effettiva disponibilità di software, è stata annunciata in Giappone "per il '98" ma senza ulteriori informazioni.

A questo punto non è difficile scommettere che le uscite americana e europea saranno posticipate ancora più in là.

Gli unici a essere soddisfatti saranno Sega e Sony, che nel frattempo potranno continuare con calma lo sviluppo di console della prossima generazione. Anche i programmatori del Project X non si saranno di certo disperati.

L'unico lato positivo è che nel frattempo i giochi in programmazione per la nuova periferica Nintendo continueranno ad accumularsi e, di sicuro, il 64DD al momento della sua uscita non avrà gli stessi problemi di mancanza di software che afflissero il Nintendo 64 ai tempi del suo esordio.



SONY ENTRA NELLA GUERRA DEGLI ADD-ON

PRESTO LA NUOVA LINEA DI ACCESSORI UFFICIALI

Per mesi sono state piccole ditte come la Datel e la Fire a soddisfare le manie di quei giocatori sempre a caccia dell'ultimo joypad e di gadget vari per la console preferita, ma tutto ciò sembra destinato a finire.

La Sony ha infatti annunciato una rinnovata spinta per la sua linea ufficiale di accessori per PlayStation, a cominciare da una campagna pubblicitaria a favore degli accessori ufficiali Sony.

Questo dovrebbe fare contenti tutti quei giocatori che ancora sono costretti a tormentati pellegrinaggi da un negozio all'altro nel vano tentativo di reperire l'adattatore multigiocatore o il cavo di connessione.

Lo scopo della campagna sarà anche quello di evidenziare il carattere socializzante di accessori come il multitap (il che significa che ci potranno essere quattro persone a urlare davanti allo schermo al posto delle solite due).

Con tutti i giochi che sembrano preferire la strada dello split screen rispetto a quella del cavo di connessione, la Sony dovrà contare sulla buona volontà dei programmatori per far sì che i nuovi accessori abbiano dei bei giochi con cui essere utilizzati.

Oltre che sull'adattatore multigiocatore, la Sony si concentrerà anche su altre cosucce come il link cable, per il collegamento di due PlayStation, i joypad "dinamici" dualshock, il mouse per PlayStation e le memory card.



Provate uno di questi, e giochi come Circuit Breakers e Wipeout acquisteranno nuova vita.

INTERNET: IL NUOVO MERCATINO DEI GIOCHI

È nato un nuovo sito Web che, per una modica cifra di iscrizione, vi consente di acquistare e scambiare giochi di seconda mano tra i visitatori del sito.

Il sito si chiama Gamesterminal, e si occupa di giochi per PlayStation, Nintendo 64, Saturn, PC e Amiga.

TAMAGOCHI O ROAD RASH?



La nostra personale guerra contro i maledetti animaletti elettronici ci vede in vantaggio. Avevamo già detto che quei cibermostriciattoli sono pericolosi, e qui ne abbiamo la prova: in Francia una donna di 27 anni, distratta dal bip-bip del suo animaletto elettronico, ha investito con la sua macchina un gruppo di ciclisti, con conseguenze molto gravi per i malcapitati. Meglio giocare a casa...

È TEMPO DI OSCAR

È quasi arrivato il momento di assegnare quelli che possono essere considerati l'equivalente dei premi Oscar per l'industria dei videogiochi. In corsa ci sono Age of Empires (PC), Blade Runner (PC), Final Fantasy 7 (PSX), GoldenEye 007 (N64), Parappa the Rapper (PSX), Quake 2 (PC), Riven (PC) e Turok Dinosaur Hunter (N64). Probabilmente finirà in una questione personale tra GoldenEye 007 e Quake 2: il risultato definitivo ve lo daremo comunque il mese prossimo. Continuate però a tenere d'occhio queste pagine anche nei prossimi mesi, per la nuova partenza delle votazioni per il Games Master Top Ten.



PRIMA O POI...

LE PROSSIME DATE DI USCITA DEI VIDEOGIOCHI

TITOLO	PER	IN USCITA IN	MOTIVO DEL RITARDO
64DD	N64	ND	Vedi pagina 5
Banjo-Kazooie	N64	Autunno in Giappone	Introduzione di nuovi elementi nel gioco
Zelda 64	N64	Autunno in Giappone	Introduzione di nuovi elementi nel gioco
1080° Snowboarding	N64	Novembre in GB	Far uscire il gioco in inverno
Sex, Drugs & Rock 'N' Roll	PC	ND	Ancora senza un editore
Half-Life	PC	Giugno	Non ancora finito
Jagged Alliance 2	PC	Ottobre	"Si prendono il tempo necessario a migliorarlo"
Carmageddon 2	PC/PSX	Natale	Introduzione di nuovi elementi nel gioco
Soccer Nation	PC	Giugno	Cambio di editore
Batman & Robin	PSX	Maggio	Imprecisato

UN PACCO DI GIOCHI

PSYGNOSIS SVELA A GAMES MASTER I SUOI PIANI PER IL '98!

Fermate le rotative! Non solo abbiamo sempre desiderato dirlo, ma l'arrivo proprio in chiusura di rivista dell'annuncio dei nuovi titoli della Psygnosis è un motivo più che sufficiente per fermare tutto e fare qualche aggiunta dell'ultimo momento a queste pagine. Qua sotto trovate una lista di tutto ciò che i prolifici programmatori della Psygnosis hanno in serbo per la PlayStation, e da quanto abbiamo potuto vedere si tratta di una lista da numeri uno. Aspettatevi comunque ulteriori informazioni su questi titoli nel prossimo numero...

ODT



IL MEGLIO: L'enorme mostrone di roccia alla fine del primo livello.

In questa avventura 3D, visualizzata in terza persona c'è un po' di tutto: incantesimi, rompicapo e combattimenti, il tutto realizzato secondo i soliti, altissimi, standard di qualità grafica a cui la Psygnosis ci ha abituato. I personaggi tra cui scegliere, tutti animati attraverso tecniche di motion capture, sono quattro. Ognuno ha le sue particolari abilità da sviluppare, più o meno come in un RPG. Nel complesso sembra un mix tra Tomb Raider e One, con una tale varietà di possibili azioni dei personaggi da far ben sperare per lo spessore del gioco.

USCITA: DICEMBRE

PSYBADEK



IL MEGLIO: Un gioco bonus in cui sono coinvolte delle mucche...

Questo giochino teneroso più che essere un gioco di corsa è un'avventura un po' nello stile di Donkey Kong Jr. Sulla vostra tavola dovrete attraversare una quarantina di livelli pieni di ostacoli, puzzle, nemici e piste da skate-board. Lo skate si muove bene ed è facile da gestire grazie a un sistema che assomiglia un po' a quello utilizzato per i giochi di golf: ovvero senza la complicazione di un mare di pulsanti da gestire. Potrebbe essere il gioco più innovativo tra le ultime uscite Psygnosis.

USCITA: NOVEMBRE

COLONY WARS: VENGEANCE



IL MEGLIO: Le spettacolari esplosioni di enormi astronavi da battaglia.

Il gioco riprende dove si era interrotto il precedente episodio, ma promette una serie di missioni molto più lineari rispetto a quelle del suo confusionario predecessore. Ci sono una serie di nuove armi (22 rispetto alle 15 originali) e astronavi, due nuovi sistemi solari e un livello pieno di effetti speciali. Il tutto ovviamente ben condito da una quantità di sequenze in full motion video che, nelle intenzioni, dovrebbero dare un po' più di spessore alla trama. Aspettatevi comunque anche un bel po' di azione in più, con il doppio delle astronavi in ogni combattimento.

USCITA: DICEMBRE

GLOBAL DOMINATION



IL MEGLIO: La grafica 3D sembra all'altezza degli standard Psygnosis.

La Psygnosis è convinta che questo "sparatutto strategico 3D" possa soddisfare i palati di un po' tutti i giocatori, e non per niente ne è prevista l'uscita anche su PC. L'intero pianeta potrà diventare vostro, ma se solo sarete in grado di gestire le vostre forze e se riuscirete a sopraffare i vostri avversari con la strategia. Come dicevamo prima non c'è solo strategia in questo gioco, ma anche un bel po' d'azione: le armi vengono infatti utilizzate sui vari territori di gioco in un modo molto simile a quello di un grande coin-op del passato: Missile Command.

USCITA: OTTOBRE

UN PC IN SALA GIOCHI

STA PER ARRIVARE UNA NUOVA GENERAZIONE DI COIN-OP ECONOMICI?

Una ditta inglese ha annunciato l'uscita di un dispositivo che consente ai gestori di sale giochi di installare macchine in grado di far girare i normali giochi per PC.

In questo modo, invece di comprare per ogni gioco enormi cabinati, sarà sufficiente comprare un semplice CD e utilizzarlo nel "vecchio" cabinet. I giochi in lista per ora sono un calcio basato su Actua Soccer 2 e 3, ma si comincia già a parlare di Quake. Per quanto riguarda i giochi di corsa pare che Formula One e Wipeout XL siano in preparazione. Con un po' di fortuna, giocare a questi giochi potrebbe risultare meno caro che divertirsi con quelli dei costosi cabinet Sega e Namco. Questi cabinet-PC dovrebbero cominciare a fare la loro apparizione in Inghilterra nei prossimi mesi, mentre non è ancora stata annunciata l'importazione italiana; se vi dovesse capitare di vederne uno scriveteci un paio di righe per darci la vostra opinione.

LARA CROFT MANIA

STA PER TORNARE L'"ANGELO" DELLA EIDOS



Evviva. La Eidos ha confermato le voci che volevano altri due Tomb Raider in fase di preparazione: dovremmo poterli vedere abbastanza presto.

I giochi si dovrebbero chiamare, fantasiosamente, Tomb Raider 3 e Tomb Raider 4, e, secondo quanto affermato dal presidente della Eidos Ian Livingstone, dovrebbero uscire in un futuro non troppo lontano. Un'altra delle intenzioni della Eidos è quella di non "inflazionare" l'immagine di Lara Croft, evitando che appaia in un numero eccessivo di gadget, oggetti di merchandising e ammennicoli vari (che non sia ormai troppo tardi?). Comunque alla Core i programmatori di Tomb Raider sono stati abbastanza stringati in quanto a notizie sulle nuove avventure di Lara: preferiscono concentrarsi su Ninja, il gioco di prossima uscita della Eidos, annunciato appena il mese scorso. Con tutta probabilità sarà finito per Natale, per sfruttare al meglio il periodo particolarmente redditizio delle feste, e siamo pronti a scommettere che resterà in testa alle classifiche per un bel pezzo.

TEKKEN 3 = SOLDI

Se ancora ci fosse qualche dubbio sul fatto che Tekken 3 è IL picchiaduro per PlayStation, qui abbiamo un po' di dati sulle vendite giapponesi e americane del gioco.

In Giappone, dopo un solo giorno di vendite, erano già sparite 750.000 copie del gioco, 100.000 in più rispetto a Parasite Eve, il secondo gioco più venduto. In America le prevendite hanno superato il precedente record, stabilito da Resident Evil 2, di 150.000 unità. Resident Evil 2 ha venduto tre milioni di copie in due mesi, ma si calcola che Tekken ne venderà un uguale numero in un solo mese, una volta uscito negli USA. Se fate un confronto con il milione di copie vendute da Quake 2 su PC non ci metterete molto a capire quale sia la migliore macchina da gioco oggi sul mercato.

in prima linea

Games Master presenta i nuovi successi

Il piccolo Circuit Breaker stravolge la classifica dei giochi più interessanti in arrivo questo mese. Heart of Darkness risorge finalmente dal cuore nero della Francia, mentre il filone di guerra ritorna con Special Ops e Commando.





CIRCUIT BREAKER



PER	PlayStation
DA	*Mindscape*
QUANDO	*Giugno*

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE

PRIME IMPRESSIONI

Circuit Breakers questo mese ci ha fatto salutare il nostro tempo libero. Questo giochino è davvero molto vicino a Micro Machines v3, con una modalità a quattro giocatori talmente coinvolgente e agguerrita da averci tirato fuori, durante la partita, tutte le più colorite esclamazioni contemplate dal vocabolario, e forse qualcuna in più.



Pochi scrupoli e qualche tiro un po' sporco sono necessari in questo gioco.



Il turbo power up può mandarvi fuori pista prima che ve ne accorgiate...

Procuratevi un adattatore multi-tap e cominciate a invitare un po' di amici a casa...

Una corsa di macchinine su circuiti fuori di testa? Non lo abbiamo già visto da qualche parte? Per esempio nel divertentissimo Micro Machines v3? Beh, una cosa è sicura, per battere il coinvolgente capolavoro della Codemasters sul suo stesso terreno, un gioco deve essere terribilmente accattivante. E non è facile, ve lo assicuriamo, Micro Machines v3 è stato il "gioco della pausa pranzo" per Games Master e molte altre riviste dal momento della sua uscita.

Il confronto è serrato, ma Circuit Breakers sembra in grado di scavalcare Micro Machines v3 nell'opzione multigiocatore, un piccolo gioiellino su quattro ruote.

Il gioco offre inoltre diverse innovazioni rispetto al classico della Codemasters. L'idea alla base è sempre la stessa: un gioco in stile "Cara, mi si è ristretto il gioco di corse", con un bel po' di assurdi veicoli, tra cui dragster e Mini, che si sfidano su percorsi stracolmi di ostacoli. Invece dell'ambientazione folle di Micromachines, qui abbiamo degli scenari un po' più tradizionali: città, deserti, ghiacci e ambienti sottomarini.

La cosa più importante è la cura dedicata alla progettazione delle piste.

Sono stati eliminati gli ostacoli che provocavano improvvise uscite di gara, a favore di altri ostacoli che, anche con tutti e quattro i giocatori su schermo, garantiscono in ogni gara lunghi duelli all'ultimo sangue. Restare in pista è più facile: di conseguenza è più forte la tentazione di buttare gli avversari fuori strada.

Prendere a sportellate l'avversario su un ponte stretto è la tecnica di gioco più saggia in giochi come questi.

Inutile dire che abbondano anche i Power Up in perfetto stile da Dick Dastardly: macchie d'olio e missili a ricerca automatica. Ci sono 32 piste (16 per l'opzione multigiocatore, 16 da correre da soli): è possibile organizzare un campionato, correre di notte e percorrere le piste speculari, proprio come in un gioco di corse "serio". Sarà comunque difficile che riesca a spodestare Gran Turismo, specie come gioco da un giocatore.

Ma con un multi-tap e tre compari un po' combattivi è un gioco perfetto.

Non perdetevi la recensione, sul prossimo numero.



Dovete sfrecciare anche attraverso lo schermo di selezione 3D...



...innovativo ma anche un po' confusionario. Rivogliamo i menu!



Negli scenari marini al posto della vostra solita macchina avrete un sottomarino.



Il protagonista sa dondolarsi meglio di Tarzan.



PER	PC, PlayStation
DA	Infogrames
QUANDO	Estate

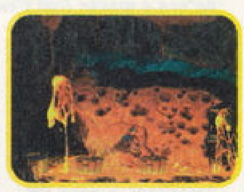
DESIGN INIZIALE · CODICE · PLAYTESTING · DEBUGGING · VERSIONE FINALE

HEART OF DARKNESS

Scaldate i vostri joypad: questo platform farà sembrare Oddworld un gioco banale.

Le sorti di questo gioco sono un mistero da X-Files. Dopo una fase di sviluppo tra le più lunghe della storia (sette anni), dopo essere stato annullato e poi resuscitato, pare che questo tormentato platform sia stato avvistato di nuovo. E non è tutto. A dispetto della sua tormentatissima gestazione sembra proprio che possa diventare quel capolavoro che tutti noi aspettavamo.

Il protagonista della vicenda è un ragazzino, un certo Andy, alle prese, tanto per cambiare, con le Forze dell'Oscurità. Potete arrampicarvi, appendervi, rotolare, nuotare e sparare negli otto enormi livelli che compongono il gioco, lottando contro le solite orde di demoni e, alla fine, con lo stesso Signore dell'Oscurità. E tutto questo semplicemente per ritrovare il cane di Andy. Heart of Darkness ha indubbiamente tutte le caratteristiche della mega-produzione, con un budget da qualche miliardo e un tempo di sviluppo di tutto rispetto. Secondo quanto sostenuto da Catherine Simon, vicepresidente della Amazing Studios, Heart of Darkness "è una sorta di film interattivo", e non sembra proprio la solita sparata del responsabile di pubbliche relazioni, soprattutto se cominciate a considerare i 2.000 fotogrammi di animazione realizzati solo per il protagonista principale. A confermare le credenziali da film del titolo c'è anche l'imponente colonna sonora realizzata con l'aiuto di famosi compositori, e gli effetti sonori, per cui ci si è avvalsi dell'aiuto di specialisti del cinema. Di sicuro non potranno che essere meglio degli effettini dei soliti platform. Se come sonoro e grafica Heart of Darkness sarà al top, la Amazing Studios promette anche una giocabilità di altissima qualità. Con tutti i frame di animazione a disposizione sembra inutile puntualizzare che il personaggio sarà sempre controllabile, e che le transizioni tra i diversi movimenti dovrebbero essere impercettibili. Sembra promettente, ma questo fino a ora non ha fatto che rendere più frustrante l'attesa. Solo che questa volta il gioco sta per uscire veramente...



Se state realizzando un platform, la lava ce la dovete mettere per forza.



La grafica è dettagliata e curiosa quanto quella di Abe's Oddyssee.

Date un'occhiata a queste sequenze e capirete dove sono finiti tutti quei soldi.



PRIME IMPRESSIONI

È fin troppo facile essere critici nei confronti di un gioco così osannato, che ha richiesto tanti investimenti ed è stato più volte ritardato, ma Heart of Darkness è spettacolare. Tutto quel tempo e quei soldi potrebbero veramente portare a qualcosa di speciale, sempre che la giocabilità sia all'altezza della grafica, naturalmente.



PER PC
DA Take 2 Interactive
QUANDO Agosto
DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE



Gli occhiali per la visione notturna fanno sembrare tutto un po' strano.



Tutte quelle spine possono essere dolorose durante un appostamento qui.



Tenete un vostro compagno vicino o mandatelo avanti verso il nemico.



Turisti! Sono un evidente pericolo alla sicurezza nazionale. Fateli saltare.





Potete prendere bene la mira con la vostra arma o tenere premuto il grilletto e svuotare il vostro caricatore contro chiunque si avvicini.

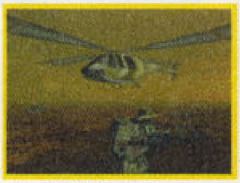
SPECIAL OPS: RANGERS ASSAULT



Le granate possono essere parecchio divertenti, specie sulle truppe che avanzano in formazione serrata.



Cercate di non sparare a quel tizio laggiù: è un vostro compare.



Se quell'elicottero si abbassa ancora prevediamo un gran mal di testa.

PRIME IMPRESSIONI

Sembra una versione tattica di Tomb Raider, senza piattaforme ma con un sacco di missioni e di armi. Soprattutto, però, sembra moolto più difficile. Una mistura di tattica e combattimenti (anche se si sbilancia un po' verso la parte d'azione). All'inizio è veramente difficile, ma lo splendore grafico del gioco vi farà affrontare un'altra partita. Davvero notevole: non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione definitiva.

Date un'occhiata a un qualsiasi film Hollywoodiano e ditemi se gli americani non sono tutti dei superuomini. Se dobbiamo credere ai film che vediamo, sono in grado di vincere le guerre con una sola mano, debellare le invasioni aliene con uno schifosissimo computer portatile e catturare il cattivo di turno in un'ora e mezza (con l'ausilio delle inevitabili sparatorie). E adesso anche i videogiochi stanno abbracciando lo stesso stile. Special Ops è stato realizzato con la collaborazione di due ex Ranger americani, e pare che le missioni del gioco siano realistiche quanto quelle vere.

Insieme a un compagno (potete selezionale l'uno o l'altro in qualsiasi momento), avrete tutta una serie di difficilissime missioni da affrontare con il solo aiuto del vostro cervello, la vostra determinazione e di un equipaggiamento hi-tech da diverse migliaia di dollari. Tutto questo per danneggiare, fare esplodere e devastare un ambiente popolato da tenerissimi animaletti degni di Walt Disney. Graficamente dovete vederlo per crederci: Special Ops spingerà al massimo le capacità della vostra scheda 3D. Le missioni notturne metteranno a dura prova i vostri occhi, mentre per le esplosioni (che si spera siano provocate da voi) avrete bisogno di un paio di occhiali da sole. Le operazioni hanno un'impostazione strategica, con buona pace di tutti coloro che, viste le foto, pensavano di trovarsi ad avere a che fare con un Tomb Raider con le armi più grosse.

Missioni pericolosissime, bagni di sangue, grande potenza di fuoco e l'eterna lotta dei buoni contro i cattivi.

Avete tutta una serie di missioni da compiere, e per ognuna di esse avete un piccolo esercito che vi aspetta al varco. Le missioni sono molto attuali e comprendono tra gli obiettivi i baroni della droga colombiani, velivoli segreti abbattuti in Russia, missili nella Corea del Nord e senatori rapiti in Afghanistan.

Tutto quello che farete avrà un effetto sul seguito della missione.

Se il nemico vi sentirà arrivare vi troverete ad affrontare un numero maggiore di soldati, mentre se sarete silenziosi l'opposizione sarà più blanda e potrete concentrarvi sulla missione. Inutile dire che, ispirandosi ai Ranger americani, ci saranno esplosioni e massicci scontri a fuoco, con una piccola medaglia che vi attende al ritorno dalle vostre missioni.

Special Ops è sicuramente un gioco ambizioso: bisognerà vedere se avrà una potenza di fuoco sufficiente per imporsi.



Le missioni nella neve rendono ancora più difficile occultare le vostre tracce.



Se correte così attirerete il fuoco nemico. Avanzate con circospezione.



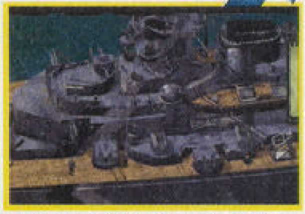
PER PC

DA Eidos Interactive

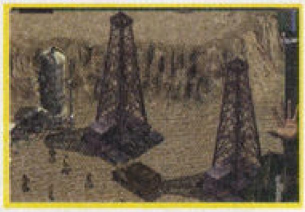
QUANDO Giugno

DESIGN INIZIALE | CODICE | PLAYTESTING | DEBUGGING | VERSIONE FINALE





Potete affondare questa bagnarola prima che si defili?



COMMANDOS

Il concentrato di ogni film di guerra e di ogni fumetto mai pubblicato in un solo gioco...

Vi ricordate i tempi in cui i film di guerra e i fumetti non dovevano per forza sforzarsi di piacere ai moralisti? Erano i tempi in cui i nemici non dovevano essere per forza robot o alieni dal sangue rigorosamente verde, in cui i soldati alleati affrontavano centinaia di pallottole e di granate e potevano spazzare via da soli decine e decine di soldati nemici. D'accordo, la cosa non sarà storicamente molto accurata, ma è questo che succede in Commandos: Behind Enemy Lines.

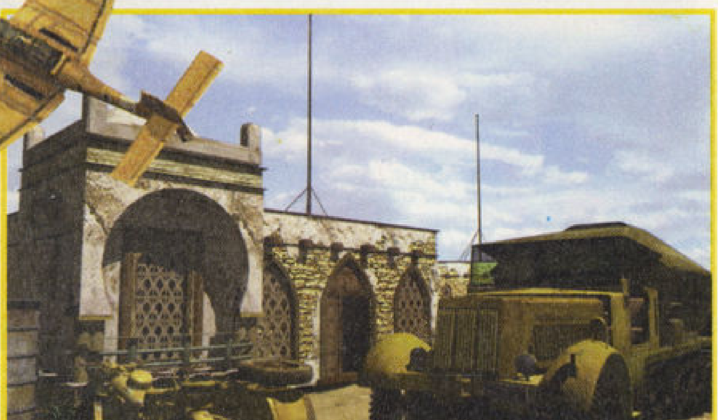
Vi ricordate il vecchio Airborne Ranger della Microprose? La struttura sembra abbastanza simile: qui avete il controllo di una unità scelta dell'esercito, impegnata in pericolosissime missioni dietro le linee nemiche. Per evitare che il nemico vi scopra e vi scateni addosso l'inferno è anzitutto necessaria la capacità di occultarsi e avanzare senza essere visti. Ogni membro della vostra squadra ha le sue caratteristiche, e va per questo seguito individualmente attraverso la sua finestra.

Dato il tipo di gioco era evidente che l'elemento strategico fosse quello portante, e infatti nelle missioni potete nascondervi, cercare di avvicinarvi alle guardie nemiche senza essere visti e piazzar loro un coltello tra le costole, o ancora rubare veicoli o gettare un po' di scompiglio dietro le linee nemiche, da perfetto commando.

L'intelligenza artificiale del nemico è un altro elemento essenziale del gioco: se le truppe avversarie troveranno del vostre impronte nella neve le seguiranno, se farete rumore, verranno a controllare. In questo modo si aggiunge un po' di tattica al puro combattimento.

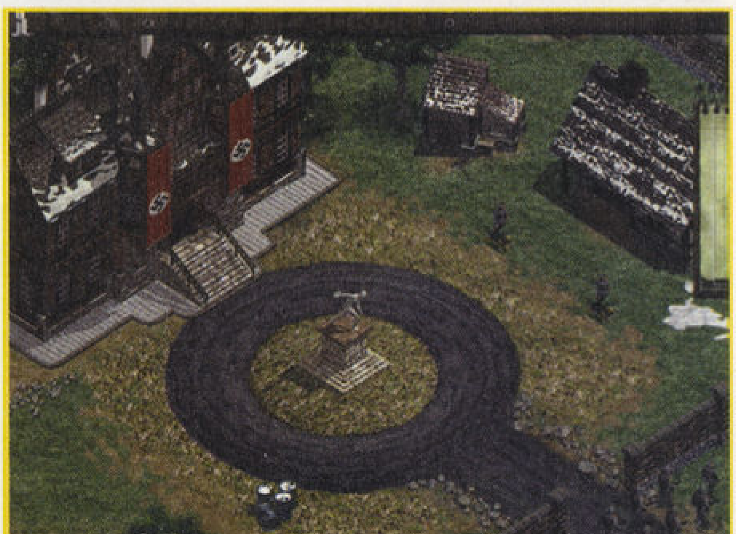
Graficamente è stupendo, con la possibilità di zoomare e seguire l'azione da vicino. C'è anche l'opzione multigiocatore, con cui è possibile far controllare un commando a ogni giocatore. Le varie missioni sono ispirate a battaglie realmente accadute, ma non ne riproducono pedantemente tutti i dettagli come spesso accade per i giochi di ispirazione storica. Non esiste, infatti, un solo modo per portare a termine una missione, ma dovrete trovare voi quale strategia vi si adatta di più. Commandos: Behind Enemy Lines promette di essere un perfetto mix tra azione e strategia, spettacolare da vedere ma da giocare con un po' di cervello.





PRIME IMPRESSIONI

Commandos assomiglia a Command & Conquer molto più di quanto vi aspettereste. Con la libertà d'azione che avete durante le missioni e l'intelligenza artificiale del nemico sempre in agguato si crea davvero una bella atmosfera durante il gioco. È anche uno splendore da vedere, con esplosioni belle massicce (che bello piazzare gli esplosivi proprio vicino alle baracche dei Nazi!). Ci aspettiamo molto da questo gioco.





In questo livello non ci sono posti per nascondere i corpi delle guardie, quindi dovrete essere silenziosi e veloci.



Proprio come "Quella sporca dozzina". L'unica differenza è che qui non ci saranno un sacco di seguiti tutti con la stessa identica trama.

primizie

Trucchi, ricatti, minacce e bustarelle. E se tutto fallisce possiamo sempre minacciarli di costringerli a vedere la nostra collezione completa dei film di Alvaro Vitali. Non immaginereste mai la solerzia delle software house nel fornirci informazioni sui loro ultimi prodotti, quando tiriamo fuori minacce di questo tipo. Questa volta siamo riusciti a estorcere informazioni su Rogue Trip, San Francisco Rush e Extreme Warfare. Ma c'è di più...

ROGUE TRIP

PlayStation



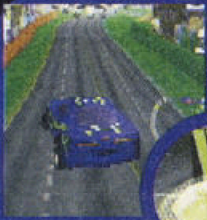


Il terzo episodio della serie Twisted Metal riprende lo stesso concetto di combattimento su quattro ruote aggiungendoci ancora più follia, se possibile. Vi basti pensare che questa volta il vostro scopo è quello di raccogliere turisti in giro per la città e accompagnarli attraverso le carneficine delle strade cittadine a fare un giro turistico fotografico della città. Che ne dite dei personaggi, poi? Ci sono una suora su uno scuolabus, un clone di Elvis e un gigantesco hotdog su quattro ruote... Se ci aggiungete il solito massacro con contorno di proiettili a volontà ed esplosioni, potremmo avere tra le mani il miglior episodio della serie. Speriamo solo che abbiano dato una sistemata alla grafica, tradizionalmente il punto debole della serie.

- Corsa fuori di testa
- GT Interactive
- ND

SAN FRANCISCO RUSH

PlayStation





Uno dei giochi di corsa di maggior successo su Nintendo 64 sta dirigendosi a tutta velocità verso le piste della PlayStation. Dimenticatevi qui tutte le complicazioni di giochi come Gran Turismo: San Francisco Rush è pura azione, con le macchine (ce ne sono otto modelli, tra cui anche un camper Volkswagen) che sfrecciano e saltano tra le colline di San Francisco. Oltre alle sei piste basate su percorsi realmente esistenti in città ci sono aree segrete, scorciatoie e altro. Se dovesse essere all'altezza della versione Nintendo 64 potrebbe essere veramente carino. Grande!

- Corsa
- GT Interactive
- Estate

EXTREME WARFARE

PC





La scoperta di un'astronave aliena perfettamente intatta fornisce alla razza umana le conoscenze necessarie alla colonizzazione di Marte (mmm...). Questa esplorazione risveglia però anche le molto poco amorevoli attenzioni degli Sway, una razza aliena che ha per sport nazionale il genocidio di altre civiltà. Inutile dire che quello che ne viene fuori è la solita strage alla Command & Conquer. Potete prendere le parti dei terrestri o degli Sway in 24 missioni, che saranno naturalmente collegate da una serie di sequenze animate, per accompagnare lo sviluppo della trama del gioco. Se disponete di un collegamento Internet potrete provare l'ebbrezza di giocare in 16 contemporaneamente: ve la spasserete per tre mesi (poi arriverà la bolletta del telefono...).

- Strategia
- Red Orb Entertainment
- Estate

FRENZY

PlayStation





Questo bizzarro sparatutto 3D della SCI è veramente qualcosa di folle. Ve ne andate in giro con un biplano a sparare a mille stranezze uscite dall'arma segreta di un pazzoide. Arrivati alla fine dello scenario vi troverete invece alle prese con il solito gigantesco mostro di fine livello. Prevedibile? No, non esattamente: in questo gioco non sarete mai sicuri di quello che dovrete affrontare dopo. D'accordo, non sarà questa enorme novità, specie per i giocatori più navigati, ma potrà piacere a chi abbia conservato una sana passione per uno stile un po' "fuori di testa".

- Sparatutto
- SCI
- Luglio

AKUJI THE HEARTLESS

PlayStation





Il motore che sta alla base del gioco potrà anche essere lo stesso di Gex 3D, ma lo stile è profondamente diverso. Al posto dei teneri personaggi da cartone animato, troviamo infatti un mondo oscuro, pieno di creature demoniache e combattimenti. Il vostro compito è quello di aggirarvi per i 14 livelli di questo mondo, facendo a pezzi demoni in combattimenti all'arma bianca o con l'aiuto della magia. L'intelligenza artificiale del gioco è stata regolata per assicurarsi che tutta l'arguzia e la cattiveria dei nemici sia dedicata a voi. Contenti? Sembra che lo scopo della Crystal Dynamics sia quello di mettere sul mercato l'arcade adventure più cupo dell'anno: ci riuscirà?

- Azione
- Crystal Dynamics
- Settembre

RAT ATTACK

PlayStation N64





Sentite un po' qua e diteci se la trama di questo gioco non è il parto notturno di una mente contorta. I topi mutanti dallo spazio profondo hanno appena invaso il pianeta e stanno avanzando. È compito del vostro esercito di gatti succhiarli in un dispositivo di distruzione: l'Eraticator. Curioso, no? Beh, ci sono ben 101 livelli pieni di pantegane a disposizione dei quattro giocatori che potranno giocare contemporaneamente. I topi dal canto loro sono furbi e insidiosi, e hanno tutta una serie di diabolici marchingegni con i quali cercheranno di liberarvi di tutte e nove le vostre vite. Questa follia rosicchiante è davvero stracolma di azione e livelli segreti. E non ricorda affatto Topolino.

- Caccia al topo
- Mindscape
- Ottobre

FORCE COMMANDER

PC





Immaginate di poter fondere la magia di un gioco come Command & Conquer ai personaggi dell'universo di Guerre Stellari. Un bel sogno? No, una realtà. Qui potete fare le veci dei ribelli o dell'Impero, nella loro battaglia per il predominio su tutti i pianeti dell'universo. Potete fabbricare le unità che avete visto nei tre film e lanciarle contro il nemico. La LucasArts promette una grafica 3D sensazionale e degli obiettivi diversi per ogni missione. Force Commander sarà un gioco di dimensioni epiche. Dopo Star Wars Supremacy, la LucasArts ci doveva proprio un classico gioco nello stile di Star Wars.

- C&C alla Star Wars
- Virgin
- Settembre

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

PC – PlayStation





Il mondo è dominato da Kain e dalle sue orde di vampiri, e questa volta voi fate la parte del Van Helsing di turno. Se gli eterni succhiasangue la fanno sempre da padroni in questo gioco, ben altre cose sono cambiate rispetto al suo predecessore. Il gioco si è liberato del motore grafico 2D optando per una meccanica di gioco alla Tomb Raider, in modo da consentire al giocatore un po' più di libertà: se tutto andrà come previsto dovreste potervi muovere come volete nel gioco. Legacy of Kain combina elementi d'azione e di RPG e, con il successo del primo episodio alle spalle, possiamo garantirvi che il sangue scorrerà a fiumi...

- Avventura horror
- Take 2 Interactive
- ND

WING OVER 2

PlayStation







Si vola, si incontra un sacco di gente simpatica e la si abbatte. Il primo Wing, ammettiamolo, qualche difettuccio ce l'aveva: era poco più di una serie di duelli aerei. Questo suo seguito ha un approccio più alla Ace Combat, con tutta una serie di veicoli e armi differenti per portare a termine diversi tipi di missioni. Queste vanno dal classico duello aereo, al bombardamento, alla scorta di veicoli. A differenza che in Ace Combat, qui avete completa libertà di volo e di manovra. Promette di essere una bomba.

- Combattimento aereo
- JVC
- Ottobre

PRINCE OF PERSIA 3D

PC



Forse non lo ricorderete, ma anni addietro Prince of Persia era il punto di riferimento per i platform su PC e Amiga. Ottenne anche un discreto successo su Megadrive e Super NES, nonostante sia stato messo duramente alla prova dai vari Mario e Sonic, grazie alla sua particolarissima combinazione di azione e enigmi, alle sue animazioni fluidissime e a una serie di livelli progettati benissimo (ci fu anche un Prince of Persia II, ma sorvoleremo...). La Red Orb lo riporta adesso in vita nello splendore del 3D su PC. Prince of Persia 3D avrà un aspetto accattivante quanto quello di Tomb Raider, ma sarà più veloce e con molte più cose da fare nei vari livelli. Riuscirà questa vecchia gloria a reggere il confronto con le nuove leve?

- Platform
- Red Orb
- Settembre

THRILL KILL

PlayStation





Questo picchiaduro sembra essere piuttosto deciso e pieno di combattenti e ambienti curiosi. In Thrill Kill troverete quattro personaggi in contemporanea sullo schermo, e sarà vostro compito liberarvene nella maniera più cruenta possibile. Potete "allearvi" con un altro lottatore, o farli fuori tutti quanti da solo. In modalità multigiocatore, poi, ci si può alleare a piacimento: anche andare in tre contro uno. È di una cattiveria senza precedenti e sembra divertente: continuate a tener d'occhio queste pagine...

- Picchiaduro
- Virgin
- Settembre

GRIM FANDANGO

PC





Gli autori di avventure di successo come Full Throttle e Curse of Monkey Island sono tornati in azione. La trama dell'avventura non ci è ancora del tutto chiara. Quello che sappiamo è che cominciate il gioco già da morti: una premessa non certo ideale. Una cosa è comunque sicura: sarà di gran lunga più grosso di Full Throttle, il cui unico difetto, in effetti, era una trama un po' troppo breve. Il gioco trabocca di grafica 3D renderizzata, ed è stato adottato un sistema di controllo completamente rinnovato. Basta con i menu e il punta e clicca: qui avete un controllo diretto del protagonista, che vi aiuta guardando nella direzione di qualsiasi oggetto che meriti una ulteriore investigazione. Sembra promettere molto bene.

- Avventura
- LucasArts/Virgin
- Agosto

CAPCOM GENERATIONS

PlayStation – Saturn







La pubblicazione di vecchi successi in una compilation è stata un'operazione di successo per diverse case di software, prima di tutte la Namco, e la Capcom è l'ultimissima casa ad averne realizzata una. La prima parte della loro operazione nostalgia conterrà lo sparatutto 1942, il seguito 1943 e una versione rinnovata di questo classico: 1943 Dash. Nel secondo volume troverete invece il grandissimo Ghost 'n' Goblins, Ghouls 'n' Ghosts e la sua versione Super NES: Super Ghouls 'n' Ghosts. Non troppa varietà, eh?

- Revival
- Capcom/Virgin
- Agosto

R TYPE DELTA

PlayStation





A proposito di vecchie glorie, questo grandissimo classico è tornato, per far vedere alle nuove generazioni di giocatori come sia veramente fatto uno sparatutto. Sì, perché in caso non lo ricordiate, R Type ha dominato il mercato degli sparatutto, in sala giochi e su Super NES, per un bel pezzo, con i suoi power up, i suoi enormi mostroni (ricordate l'astronave che occupava tre o quattro schermi?) e il suo stile grafico cyber-organico. Gli sviluppatori della Irem hanno dovuto lavorare parecchio per renderlo non solo graficamente più appetibile dell'originale, ma anche più giocabile. Aspettatevi mostroni più grossi e armi più potenti di quanto un mero mortale possa immaginare. La Irem non ha ancora annunciato l'uscita ma si spera di vederlo entro quest'anno... magari potrebbe anche arrivare in Europa per Natale?

- Sparatutto
- GTI
- ND

MR DOMINO

PlayStation



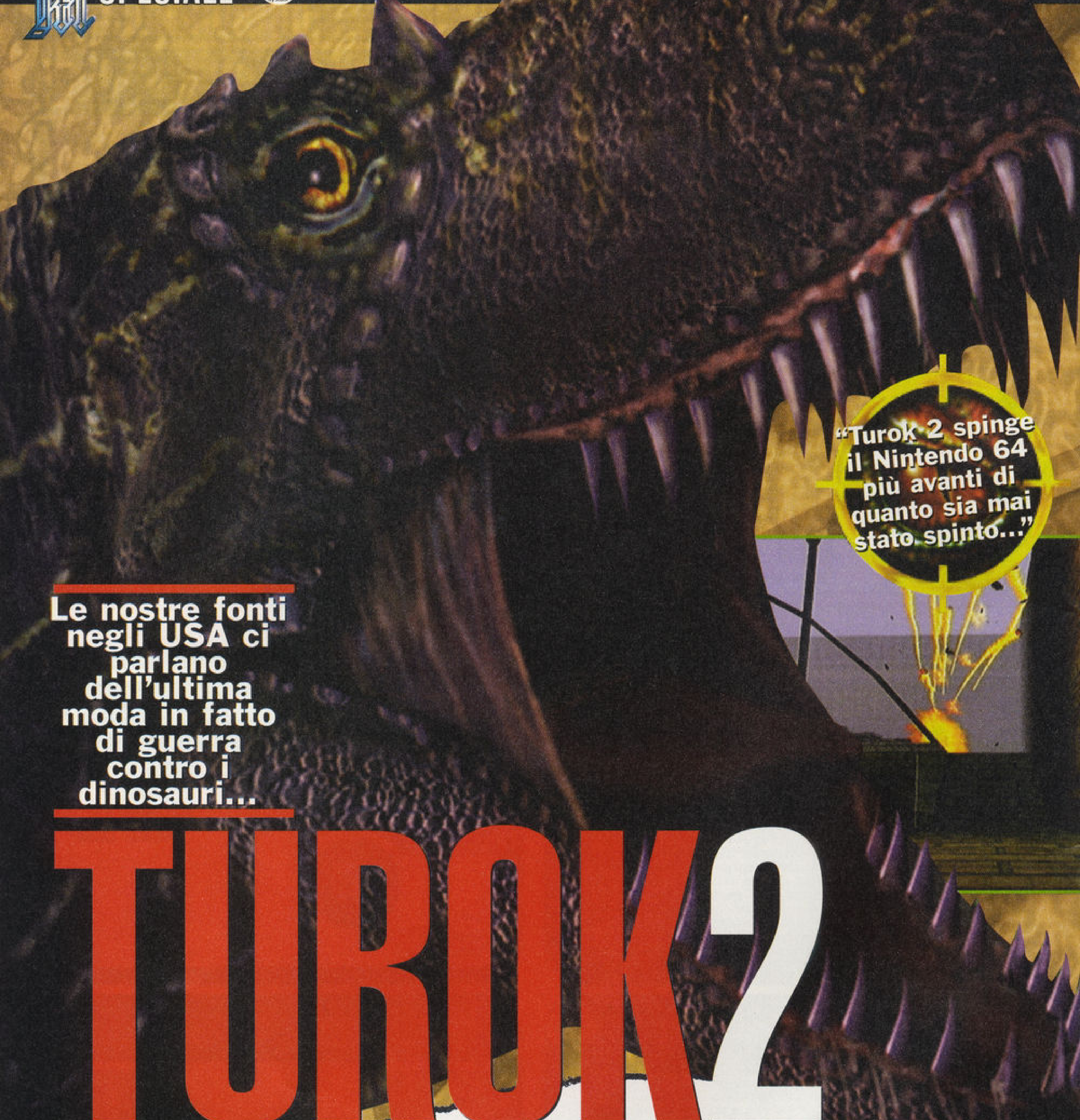






Questo è un gioco veramente strano. Siete un pezzo di domino alle prese con 10 diversi percorsi, impegnati a predisporre file di pezzi di domino e ad attivare interruttori. Per abbattere tutti i pezzi dovrete essere sicuri di attivarli tutti. Beh, non si può dire che i programmatori giapponesi non se ne vengano fuori con qualcosa di strano, ogni tanto, e un puzzle game divertente ha sempre successo, o no?

- Puzzle
- JVC
- Agosto



"Turok 2 spinge il Nintendo 64 più avanti di quanto sia mai stato spinto..."

Le nostre fonti negli USA ci parlano dell'ultima moda in fatto di guerra contro i dinosauri...

TUROK 2



Turok: Dinosaur Hunter è tornato. Il gioco che farebbe sembrare il peggior incubo dinosauresco di Steven Spielberg (presumibilmente un altro seguito di Jurassic Park...) un semplice viaggetto a uno zoo per bambini è pronto per scatenarsi nel vostro Nintendo 64 e ruggire in giro per il vostro televisore entro la fine di quest'anno.

Gli sviluppatori americani, Iguana US, hanno insistito affinché dessimo un'occhiata al loro ultimo lavoro (non c'è voluta molta persuasione) per vedere che genere di miracoli divini di programmazione e di giocabilità sono riusciti a mettere insieme questa volta. Dopo gli impressionanti Doom e GoldenEye 007 (il solo gioco a essere arrivato vicino a Super Mario 64), però, sicuramente Turok 2 dovrà

E stasera sarò...

Dopo l'enorme successo della modalità deathmatch di GoldenEye, tutti avrebbero scommesso che sarebbe apparsa anche in Turok 2... ed è proprio così! Come in GoldenEye, potrete scegliere il personaggio che vorrete interpretare, e qui ci sono i personaggi principali. Vi ricordiamo che ce ne saranno molti nascosti...

Joshua Fireseed – Guarda un po'! È proprio Turok, non è vero? Un'obbligata prima opzione.

Adon – Una guerriera che è veloce come Ben Johnson ma debole come il secchione sputasoldi del bulletto della scuola. Può utilizzare attacchi magici dagli effetti devastanti.

Purr-Linn – Grande, cattivo, feroce e lento. Meglio non scontrarsi con lui ma la sua velocità limitata ne limita il rendimento.

Sloth – Questo tizio appartiene a Resident Evil 2. È ciò che rimane di un guerriero Purr-Linn (che ha visto giorni migliori). È una putrida mostruosità che può rigurgitare la sua stessa carne. Carino...

Flesh Eater – È alla pari di Turok in ogni maniera. È la versione malvagia dell'eroe, per quelli che non sopportano di giocare con i buoni.

Gant – Una specie di dinosauro che usa tecnologie avanzate per schermarsi dalle vostre armi. Un altro cattivone.

Raptor – Un personaggio segreto (e ce ne saranno altri). È veloce ma non può usare armi (non riesce a mettere gli artigli sul grilletto, capite?) e quindi dovrà avvicinarsi per attaccare.







Nessuna area di questa versione di Turok è sfuggita alla nuova grafica. Grande!





Ci saranno un sacco di costruzioni da esplorare in Turok 2, qualcosa che mancava dall'originale.



Architetture favolose, ma come sembreranno quando avrete usato le vostre potenti armi su di loro?



Nel gioco dovrete vagabondare in giro in cerca di icone speciali che vi permetteranno di passare al livello successivo. Attenti ai raptor...



"La grafica di Turok 2 è senza eguali in termini di realismo e bellezza".







Sembra vuoto al momento, eh? La seconda uscita del Cacciatore di Dinosauri sarà piena di nemici enormi.

L'attacco del Rumble Pack...

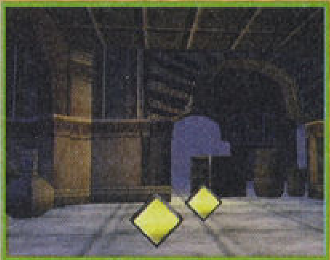
Ricordate che l'acqua nel bicchiere si muoveva nel primo film di Jurassic Park per indicare che il T-Rex stava per apparire? Ecco come verrete introdotti alla compatibilità di Turok 2 al Rumble Pack. Girovagherete per uno scenario, vi fermerete e ascolterete qualcosa arrivare. Mentre i passi diventeranno più forti, il vostro pad comincerà a tremare come un budino in aereo...



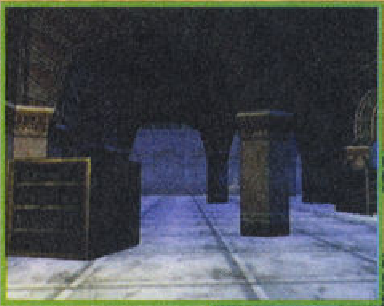
rispondere a determinati requisiti per essere alla pari con i migliori sparatutto in soggettiva . Ne parliamo con il responsabile di Turok 2, David Diensbier di Iguana. "Turok 2 sfrutta il Nintendo 64 più di qualunque altro gioco" - dice Diensbier. "La gente non riuscirà a credere di cosa è capace quella piccola scatoletta nera quando guarderà Turok 2. Non c'è nemmeno un elemento del gioco, dal design, alla tecnologia, alla parte artistica, che non sia stato migliorato". Parole grosse, naturalmente, ma dopo aver provato una prima versione del gioco dobbiamo davvero concordare con lui. Il tempo di sviluppo di Turok 2 è stato più breve di quello della maggior parte dei giochi, ma ogni sospetto che potesse essere un'altra porzione dello stesso piatto è stato dileguato quando abbiamo chiesto alla Iguana cosa c'era di nuovo. "Praticamente tutto! Turok 2 è un gioco completamente nuovo! L'esperienza a un giocatore è vasta. È epico sotto ogni aspetto. Il giocatore non sarà in grado di finire il gioco senza esplorare minuziosamente e completamente ogni livello. Tornare sui propri passi sarà essenziale se il giocatore vorrà riuscire a padroneggiare questo gioco. La grafica in Turok 2 è assolutamente senza eguali in termini di realismo e bellezza. Non c'è MAI stato un mondo in un videogioco più realistico da esplorare per i giocatori" - dice Dienstbier. La storia inizia subito dopo che avete ucciso il Campaigner nel gioco originale. Turok distrugge il Cronoscettro gettandolo in un vulcano, ma



I programmatori fanno sfoggio dei loro effetti di luce in tempo reale.



Ci saranno un sacco di oggetti da raccogliere lungo il percorso.



Molti dei mobili e delle casse saranno distruttibili.

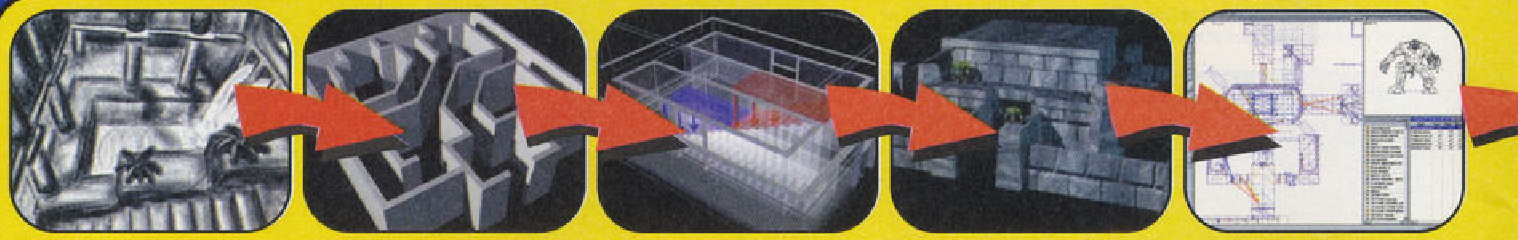
Gli sviluppatori hanno una buona scusa per la nebbia stavolta. Ma noi ci crediamo? Ai voti!



Nuovo gioco, nuovo logo. Beh, più o meno. Ricorda un po' il vecchio logo con un 2 rosso sangue sullo sfondo, secondo noi.



Create il vostro Turok 2...



Un tizio si trova al caffè locale, e scarabocchia su un tovagliolo. Dopo un po', pensa di essere giunto a una buona idea per un livello del seguito di uno sparatutto 3D al quale la sua compagnia sta lavorando.

Alcuni intelligenti artisti premono un paio di pulsanti su un costosissimo computer, et voilà! Una mappa 3D di come dovrebbe essere la struttura dell'edificio. Un po' privo di finestre, ma sarete troppo occupati per perdere tempo a cercarle.

Ora devono tentare di capire dove mettere le scale per raggiungere le parti più alte dell'edificio. Come potete vedere, ci sono due rampe di scale qui. Cavoli, qualcuno viene pagato una fortuna per fare questo... Finora è facile.

Ah, ora comincia a diventare un po' tecnico. Un altro artista tira fuori delle texture dal look dannatamente realistico e le applica al modello dell'edificio su un altro computer costosissimo. Ora il tutto ha un aspetto un po' migliore.

Argh. Nel nome di Gillian Anderson, cosa sta succedendo qui? Questa è parte del software che hanno usato per disegnare i livelli. Qui è dove spargerete terrore. Davvero, per qualcuno all'Iguana tutto ciò ha un senso.

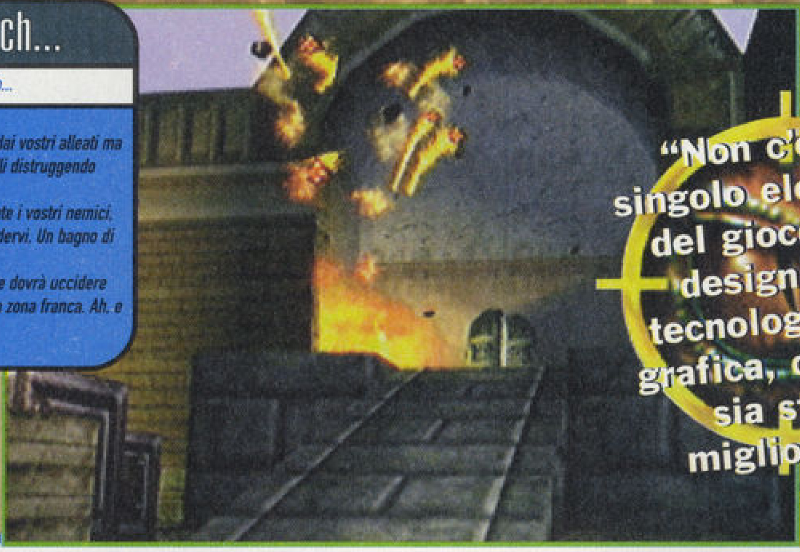
Più di un deathmatch...

C'è più di un normale deathmatch qui dentro...

Team mode – Non potrete essere colpiti dai vostri alleati ma potrete uscire e causare una strage nei livelli distruggendo tutto e tutti.

Bloodlust – Uccidete i vostri amici, uccidete i vostri nemici, uccidete tutti perché tutti tenteranno di uccidervi. Un bagno di sangue...

Frag Tag – Un giocatore sarà il prescelto e dovrà uccidere gli altri giocatori prima che raggiungano una zona franca. Ah, e nessuno degli inseguiti avrà armi!



(destra) Penso sia morto, a giudicare dall'esplosione e dai pezzi che volano da tutte le parti.

Anche un PC pompato faticherebbe a tirare fuori grafica di questo livello.

"Non c'è un singolo elemento del gioco, dal design alla tecnologia alla grafica, che non sia stato migliorato."





Se ci sono frecce in un bersaglio vuol dire che qualcuno le ha scagliate. Guardatevi le spalle...

questo risveglia un nemico molto più potente nella forma di Primagen, che era imprigionato in una nave spaziale sotto terra. La nave è tenuta in loco da cinque totem d'energia. Primagen sta usando i suoi poteri psichici per far fuoriuscire delle creature dal Lost World (non il traballante film di Spielberg) per distruggere questi totem, permettendo loro di sottomettere il mondo (una risata maligna rompe il silenzio e permette al lettore di riprendere fiato.) Dovrete salvare il pianeta, trovare le chiavi per entrare nella nave e affrontare Primagen. Il primo gioco aveva un sacco di elementi platform che erano sicuramente le sezioni più frustranti. Questa volta alla Iguana puntano molto più sull'azione e l'esplorazione che sulla azione platform. "I livelli in Turok 2 sono più grossi di quelli di Turok, ma è molto più facile esplorarli senza perdersi. Abbiamo ascoltato ogni critica che i giocatori hanno espresso sul primo capitolo e abbiamo modificato alcuni aspetti per essere certi che Turok 2 fosse un'esperienza più godibile per tutti, non solo per i fan del primo gioco". - dice Dienstbier. "Ogni livello in Turok 2 è stato progettato separatamente per assicurare la massima varietà nel gioco. Questo significa che per ogni passo in avanti che muoverà, il giocatore vedrà un mondo totalmente nuovo e completamente unico. La varietà e le dimensioni di questo gioco sono stupefacenti". Il motore 3D è stato sottoposto a una plastica cosmetica radicale, e quando gli toglieremo le bende rivelerà una grafica sensazionale. Ci sono moltissime texture differenti, così avrete sempre qualcosa

I Livelli

Durante la nostra conversazione con l'Iguana US abbiamo saputo di come stanno prendendo forma i primi tre livelli nel gioco...

Livello Uno - Port of Adia

Siete in ritardo! I dinosoidi hanno già distrutto Adia e l'elegante cittadina è ora un ammasso di rovine in fiamme. La città è piena di cadaveri e detriti. La popolazione è stata totalmente spazzata via. I proseliti di Primagen hanno fatto un buon lavoro, e quindi è vostro compito distruggere tutti i dinosoidi che rimangono mentre tenterete di scoprire cosa sta succedendo e cosa dovrete fare.



Questo portale ornato non fa sospettare il massacro che vi aspetta.



Mentre il giorno diventa notte ogni cosa cambia, e ricordate che la maggior parte dei mostri preferisce uscire di notte. Quindi uscite di qui, veloci!





Livello Due - Slaughter by the River of Souls

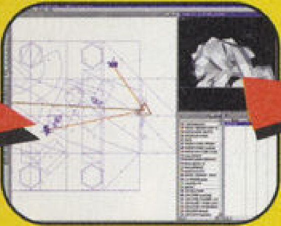
In questo livello i fuochi di un recente combattimento illuminano lo scenario. State solo attenti al fiume che vi frigge non appena lo toccate. L'unica area senza pericolo è intorno al totem d'energia che dovrete difendere. Questo livello vi mostrerà delle texture molto ricche e mosaici splendidamente colorati. C'è anche un sistema di canali che scorre lungo la città. Oh, e date un'occhiata alle strisce di sangue sui muri.

Livello Tre - The Death Marshes

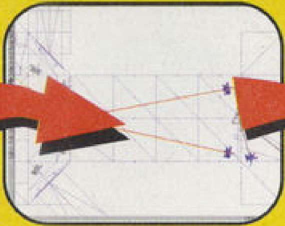
Lasciando la città entrerete in un'area paludosa desolata. C'è una nebbia pesante nell'aria e le sabbie mobili vi faranno affondare a morte prima che ve ne rendiate conto.



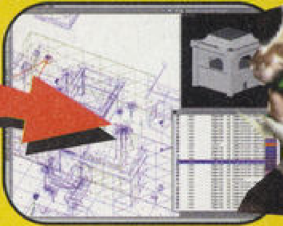
Ascoltate attentamente e sentirete delle urla strazianti provenienti da un punto da qualche parte. Qui è dove si trovano i Purr-Linn, che hanno una grande antipatia nei confronti degli umani, voi compresi. Controllate la loro città di pietra, dove i palazzi si innalzano verso il cielo.



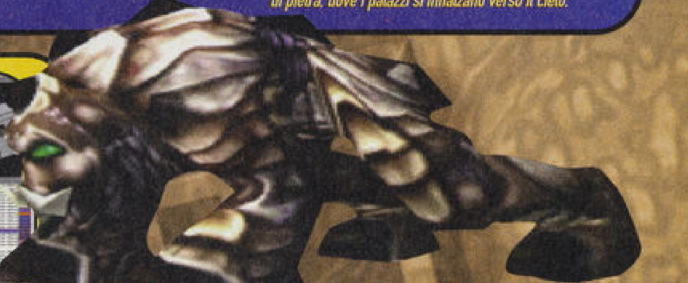
Ora che tutti i palazzi e il design dei livelli sono piazzati, è il momento per i designer di popolare il loro mondo appena creato con mostri e ogni sorta di strane creazioni che aspettano di essere uccise, mutilate e sparpagliate da voi.



Sono tutti dentro, ma se non dite loro cosa fare staranno semplicemente in piedi ad aspettarvi. Ai mostri viene detto dove andare, e cosa fare se incontrano determinate situazioni. In altre parole, intelligenza artificiale. All'Iguana dicono che l'IA in Turok 2 è la migliore di sempre.



Gli ultimi tocchi vengono infine apportati. Se l'ambiente è un po' spoglio, si possono aggiungere costruzioni più piccole. Se è un po' ostico, si possono inserire più power-up e armi. E quindi qualcuno dovrà testarlo per mesi. Che lavoro!













"Non c'è MAI stato un mondo più realistico da esplorare per i giocatori".

(Sinistra) Il Fiume delle Anime. Più inquinato del Tevere.

Dovrete veramente esplorare tutti i livelli nella loro interezza se vorrete avere una speranza di completare il gioco.

(Sinistra) Questa cascata è davvero fantastica. Passate troppo tempo a rimirarla e sarete morti, però.

(Estrema sinistra) Non è un bel posto per chi soffre di claustrofobia.

Potrebbe piacerci...

- Molto da esplorare
- Più violento che mai
- Otto mondi, tutti con grafica diversa
- Potrete interagire con l'ambiente
- Più veloce, mostri più intelligenti
- Modalità multi-player
- Assenza di pop-up

Potrebbe spiacerci...

- La nebbia
- Il sistema di controllo
- Lo avremo mesi dopo gli americani

di nuovo da vedere. E poi ci sono le esplosioni... farebbero abbassare in cerca di riparo persino Schwarzenegger. Buttateci dentro qualche incredibile effetto di luce e qualche arma da far strabuzzare gli occhi e Turok 2 si delineerà come una vera sfida. Avevamo comunque una questione da discutere con la Iguana: la nebbia. Riconosciamo che era il solo difetto reale dell'originale, ed è tornata nel sequel, anche se in misura minore. "C'è ancora nebbia in Turok 2" - ammette Dienstbier. "Comunque, mentre la nebbia nell'originale era più una limitazione o un muro, in Turok 2 è utilizzata come un effetto puramente amosferico, che apporta molto più realismo e mistero al gioco. I giocatori non si troveranno a sbattere contro un muro accecante di nulla come facevano in Turok".

Naturalmente, i giochi in cui si spara necessitano di un ingrediente vitale per renderli tali, e cioè un enorme arsenale esplosivo. Ed è qui che Turok 2 eccelle. L'originale ne aveva 14, di cui alcune folli, altre più immediate: il sequel ne ha 25. "Oh, non credo che nessuno rimarrà deluso quando vedrà cosa sanno fare le nostre nuove armi" - dice Dienstbier. Alcune funzionano solo in certe situazioni, mentre altre hanno delle applicazioni "speciali". E naturalmente, se avete le armi vi servirà qualcosa contro cui utilizzarle.

Turok 2 ha un sacco di interessanti creature su cui far pratica: alcune sono dei ritorni dal primo gioco, ma molte sono nuove. Come dicono alla Iguana: "Non c'è mai stata una gamma così

Il meglio del meglio!

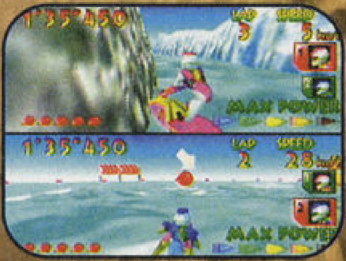
Abbiamo chiesto ai programmatori dell'Iguana quali siano i loro quattro giochi per N64 preferiti fino a oggi...



Super Mario 64 per il suo magnifico salto dal 2D al 3D, per la audacia del suo design e il suo classico stile di gioco. E non scordiamoci che questo è il più gran gioco di tutti i tempi.



Turok per aver realizzato il mondo videoludico ORGANICO più realistico mai visto, oltre che per aver portato del realismo nei giochi 3D e il design delle armi a un livello che dev'essere ancora eguagliato.



Wave Race non solo perché è stato il primo gioco di corse su moto d'acqua che effettivamente riusciva a farvi sentire su una moto d'acqua, ma perché è uno dei migliori giochi di corsa mai fatti (anche se ci sarebbe piaciuto strangolare l'annunciatore...).



Forsaken non solo per essere tecnicamente eccellente e molto divertente, ma anche per essere totalmente diverso da qualsiasi altra cosa su N64. Non vediamo l'ora di mettere le mani su Zelda e F-Zero X, così la nostra lista potrebbe presto cambiare!







Se all'Iguana stanno levando i pezzi platform, come diavolo si arriverà lassù?



È troppo facile. Ci dev'essere una trappola o un'orda di mostri che vi aspetta oltre quella porta.

La città può sembrare deserta quando vi entrate, ma non dovete cercare troppo attentamente per trovare qualcosa che desideri farvi a pezzi.



(Destra) Qualcosa deve aver acceso quel fuoco lassù, quindi sarebbe meglio sparare un paio di bomboni per ripulire un po' la piattaforma.



Nebbia o non nebbia, questo è il problema!

Turok. Gran gioco, ma la nebbia era abbastanza fastidiosa. Turok 2 sarà grande, ma altrettanto "annebbiato"? "NO!" dicono all'Iguana, con un vocione del tipo di solito riservato alle divinità.



Ecco qui. Il primo gioco aveva un sacco di questa roba che vi bloccava la visuale in distanza per farlo muovere più velocemente e fluidamente possibile. Non era d'atmosfera, ma solo terribilmente fastidioso.



Ed ecco il sequel... all'Iguana volevano che la nebbia in Turok 2 aiutasse a costruire una atmosfera di tensione. Sbagliano o è una buona idea? Credo che lo sapremo quando uscirà il gioco, a settembre di quest'anno.

"Non penso che nessuno sarà deluso quando vedrà cosa possono fare le nostre nuove armi!"

diversa e vasta di nemici in un gioco in prima persona". Molti giocatori hanno dichiarato che il sistema di controllo di Turok non era immediato da assimilare, a differenza del sistema più realistico in stile corridoppertutto utilizzato più tardi in GoldenEye 007. Secondo Dienstbier, i commenti degli utenti finali sono stati presi in considerazione per questo seguito.
"Abbiamo ancora l'idea che il sistema di controllo di Turok sia il modo migliore non solo di giocare questo, ma tutti gli altri giochi di questo tipo sul Nintendo 64" - dice.

"Comunque, la nostra opinione è meno importante di quella del pubblico dei videogiocatori, e molti di questi ultimi volevano un differente sistema di controllo.
A questo fine, abbiamo implementato un sistema che dovrebbe accontentare quelli che preferivano un sistema più in stile GoldenEye". Così alla Iguana hanno pensato proprio a tutto questa volta? Sembra proprio di sì. Turok 2 sta diventando molto più di un semplice seguito.
Dovrete fare a pezzi i vostri avversari piuttosto che semplicemente ucciderli: non sono il genere di nemici che cadono e muoiono con facilità, e dovrete usare i warp per esplorare e terminare i livelli, piuttosto che semplicemente farli apparire a caso senza alcuna ragione. La versione che hanno provato i nostri colleghi è una rivelazione. Date una lunga e vogliosa occhiata a queste schermate e concorderete sul fatto che forse Acclaim ha IL gioco per Nintendo 64 da aspettare quest'anno, che uscirà forse per Natale. Nel frattempo vi terremo informati sui suoi progressi.

Mission: Impossible



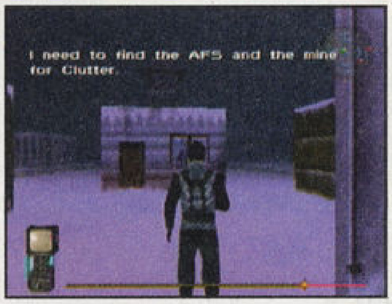
Il gioco ha avuto più problemi di una vera missione spionistica a Praga, ma alla fine ecco il più atteso titolo non Nintendo per Nintendo 64...

Vediamo cos'è successo: piani troppo ambiziosi per il gioco, disaccordo all'interno del gruppo di programmatori, confusione sui diritti del film, problemi con una famosa star di Hollywood sullo sfruttamento dell'immagine e oltre tre anni per portare a termine il gioco. Tutto qui?

Mission: Impossible non ha avuto vita facile. Il suo "tortuoso" cammino è stato ben documentato nel mondo dei videogame, soprattutto per quel che riguarda il rifiuto di Tom Cruise a: 1) permettere che il suo volto apparisse nel o fosse legato al gioco. 2) accettare la presenza di una qualsiasi scena dove ci fosse un'uccisione. Condizioni abbastanza assurde, considerando che il gioco si basa sul film dove erano presenti sia Tom Cruise sia una buone dose di assassinii di matrice spionistica. La Ocean, che ha sede a San Jose in California, aveva l'intenzione di creare con Mission: Impossible il primo simulatore spionistico della storia. A differenza di Golden Eye (con cui è stato subito paragonato), avrebbe avuto meno enfasi sulle uccisioni, prediligendo il lato del travestimento, dello spionaggio, della decodifica di codici e dell'abilità di muoversi di nascosto. Era un concetto affascinante: un mondo virtuale dove ogni personaggio agiva per conto proprio a seconda di ciò che veniva fatto da voi o dalla vostra squadra. Alla fine, però, si è dimostrato un progetto un po' troppo affascinante, data l'inesperienza dei programmatori sul Nintendo 64. Il gioco iniziò a "zoppicare", alcuni membri del team di programmatori se ne andarono o furono licenziati, la Viacom dichiarò che era lei, e non la Ocean, ad avere i diritti per il gioco e infine la Infogrames, casa madre della Ocean, riportò il gioco nel proprio quartier generale a Lione, in Francia, lo scorso settembre. Adesso, a poche settimane dalla sua uscita in settembre, Mission: Impossible si presenta come uno dei giochi più emozionanti per Nintendo 64. Sin dall'inizio del gioco si nota che è stata ricreata fedelmente l'atmosfera di Mission: Impossible. La musica è superba, e l'introduzione riproduce la sigla della serie TV, con la famosa sequenza della miccia che brucia. Quando la scintilla termina la sua corsa, lo schermo esplode e appare il titolo del gioco. E questo è solo l'inizio... Selezionate una missione e una voce vi spiegherà il vostro compito, iniziando con le famose parole "Buongiorno, Mr. Phelps..." e terminando con "questo nastro si autodistruggerà tra cinque secondi". La qualità della voce recitante è fantastica, ma non è la parte migliore. Infatti la Infogrames è riuscita a inserire questi "abbellimenti" senza compromettere nessuna parte del gioco vero e proprio. Hanno invece prestato un'attenzione quasi maniacale ai dettagli delle missioni (che peraltro sono molto fluide). Abbiamo giocato a una versione completa all'80%, quindi... buona lettura.

Visuali!

La decisione di offrire un punto di vista in terza persona in Mission: Impossible è stata coraggiosa, anche perché pochi giochi usano questa prospettiva (c'è qualcuno che ricorda Dash Rendar in Shadows of the Empire?). I programmatori non sono però caduti nell'errore di creare delle animazioni troppo macchinose come nel gioco della LucasArts. Ethan, il protagonista, si muove con eleganza, camminando con stile attraverso i vari livelli e le sue movenze sono quasi umane, grazie anche alle due visuali del gioco che riprendono da dietro e da lontano il protagonista.





Le luci di controllo della torre: non fatevi avvistare nella base dei sommergibili oppure SIETE MORTI. Questa è la ripresa posteriore dall'alto.





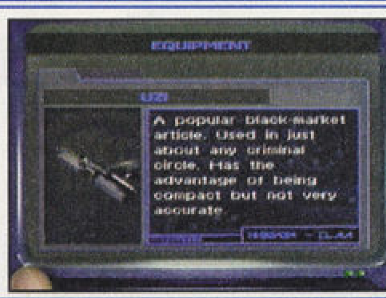
Idea veramente elegante, e si può mirare con estrema facilità. Questo dovrebbe mettere fine ai paragoni con GoldenEye 007.

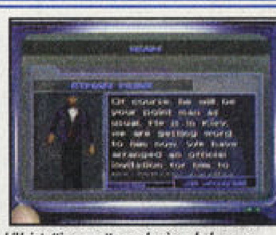
Spara!

È possibile sparare in Mission: Impossible col tasto Z e si può zoomare col tasto C in alto. Questi due tasti, insieme al tasto R, permettono di cambiare la visuale, per poter dare al giocatore una migliore possibilità di mirare. L'azione si sposta nella visuale dietro Ethan, permettendovi di avere un punto di vista non proprio in prima persona, ma quasi. Nonostante abbiate sempre con voi una pistola da 7,65 mm con silenziatore, muoversi di nascosto è la vera chiave per completare le missioni.

Inventario!

Il vostro inventario ha due sezioni separate. A destra, con scrolling verticale, ci sono gli oggetti, e a sinistra, con scrolling orizzontale, ci sono le armi. Il tasto A seleziona gli oggetti o le armi. Avete quasi tutti gli oggetti che vi servono per le missioni, ma potete anche raccogliere altra roba. In più, potete tenere in mano l'arma che avete scelto e usare un oggetto allo stesso tempo, il che è molto utile più avanti nelle missioni più complicate.

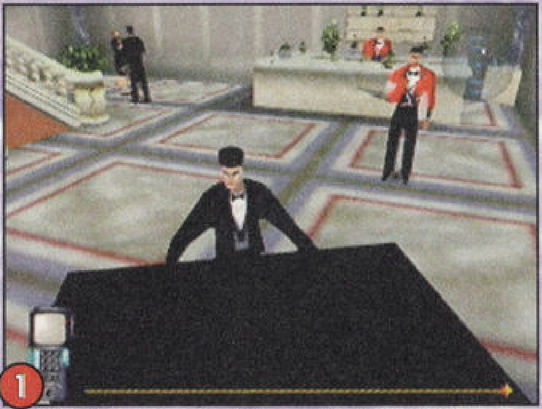




L'Uzi: tutti ammettono che è un bel pezzo d'artiglieria. Nell'inventario c'è anche un'analisi della situazione della vostra squadra.

Missione: Ambasciata russa a Praga

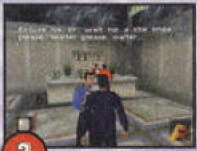
In una delle missioni più complicate del gioco, quella dell'ambasciata, dovrete recuperare un dischetto contenente i nomi in codice di alcuni agenti segreti. È nascosto nei sotterranei dell'ambasciata, un'area strettamente sorvegliata e isolata dalle forze di sicurezza. Dovete perciò farvi strada grazie alla vostra astuzia…



1 *Il livello inizia con una sequenza d'intermezzo dell'ambasciata (nella versione finale ci saranno più invitati che si muovono nell'edificio).*



2 *Dieter Harmon, altro agente segreto, è travestito da cameriere. Fate in modo di incontrarlo per stabilire i tempi e gli obiettivi della missione. Poi prendete un drink e…*



3 *…l'assistente dell'ambasciatore. Dovete prendere le sembianze di questo personaggio per infiltrarvi nei sotterranei. Convincetelo a seguirvi nella toilette.*



4 *Stendetelo, assumete la sua identità e sarete a posto. O almeno così pensate voi. Poco dopo, Jim Phelps vi contatterà per dirvi che vi trovate nei guai…*



5 *…questa è Schofield, un agente nemico che ha un "contratto" per farvi fuori. Usate il vostro travestimento per avvicinarla e usare la pistola a dardi…*



6 *…piazzate dei generatori di fumo nelle condotte d'areazione per creare un'azione diversiva che vi permetterà di raggiungere i sotterranei.*

Armi necessarie:

Riproduttore del volto



Fa una copia esatta della faccia di un'altra persona grazie a delle "cartucce" di schiuma compressa. Attenti però, perché la qualità della maschera si deteriorerà in base alla temperatura della stanza.

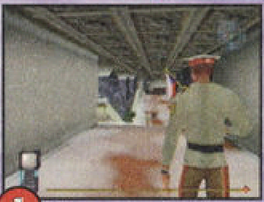
Polvere da nausea



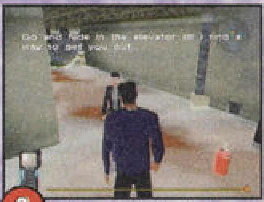
Per portare l'aiutante nel bagno, dovete fare in modo di farlo sentire male. Mettete un po' di questa polverina nel suo drink e non si potrà reggere in piedi.

Missione: Fuga dall'ambasciata

Nel seguito della missione nell'ambasciata russa riuscite a entrare in possesso della lista degli agenti segreti. Prima però dovete creare un diversivo e completare i vostri obiettivi, incluso effettuare un rendez-vous con Jack Kiefer, agente segreto vostro compagno. State attenti a non attirare l'attenzione delle guardie dell'ambasciata…



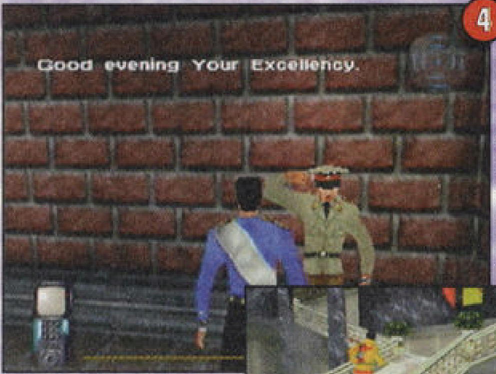
1 *Sul pavimento notate il fumo che esce dai tappeti. Questa guardia, che Dio la benedica, aziona l'allarme antincendio. Nel frattempo voi…*



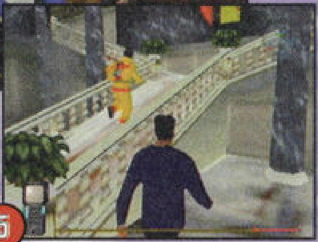
2 *…incontrate Jack, che vi avverte di chiudere l'ascensore, in modo da poter scendere nei sotterranei per impossessarvi della lista.*



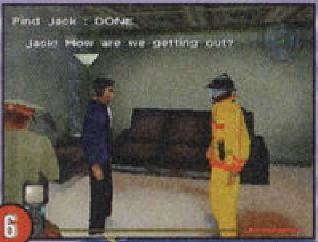
3 *Avete trovato l'ascensore. Comunque ci saranno delle guardie più giù. Come fare a superarle senza sparare o attirare la loro attenzione?*



4 *Andate nell'inventario e usate il "Face Maker" per modificare i vostri lineamenti in quelli dell'assistente dell'ambasciatore. Questa guardia non si accorgerà certo che siete un agente segreto.*



5 *Con la lista nelle vostre mani, prendete l'ascensore per tornare al piano superiore e cercate Jack. Eccolo! È travestito da pompiere… …e la ragione è semplice. I generatori di fumo causano l'effetto di un incendio, potete muovervi facilmente per l'ambasciata.*



6

Armi necessarie:

AFS



Per tenervi in contatto con i vostri compagni, avete bisogno di un Auto Frequency Scrambler (Crittatore di frequenze). Avrete una frequenza tutta per voi con cui dialogare senza essere scoperti.

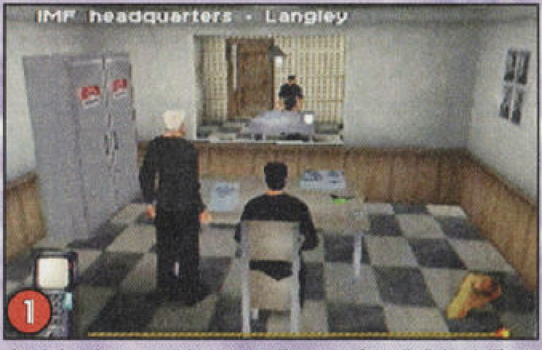
Generatori di Fumo



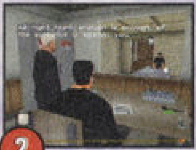
Sono perfetti per creare il panico in aree affollate. I Generatori di Fumo emettono un fumo denso e grigio. Da piazzare nelle condotte d'areazione.

Missione: Interrogatorio della CIA

Pensavate che le cose non si potessero mettere peggio? Sbagliato. La CIA pensa che Ethan stia facendo il doppio gioco, lavorando per i russi. Dopo aver quindi portato a termine con successo la sua missione a Praga, viene condotto nel quartier generale della CIA a Langley, in Virginia, per essere interrogato. Deve scappare al più presto…



1 *La missione si apre con un'altra sequenza d'intermezzo. Questo livello è probabilmente il più bello di tutti, con degli scenari ben dettagliati che ricordano GoldenEye 007.*



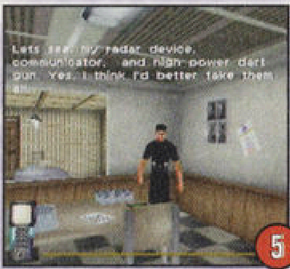
2 *Questi due tizi non si fermerebbero davanti a nulla pur di scoprire il vostro vero lavoro come spia. A voi, ovviamente, interessa solo scappare…*



3 *…perciò, dopo aver controllato la stanza, scoprite che il vetro è infrangibile e che la porta è chiusa a chiave. Bel problema: come pensate di uscire?*



4 *Dopo aver dato un'altra controllatina, notate che, sotto il tavolo, c'è una gomma da masticare esplosiva lasciata lì da un agente del vostro gruppo. Posizionatela sul vetro e BOOOM…*



5 *La finestra esplode gettando schegge di vetro dentro la stanza. Uscite dalla finestra e scoprirete che la porta lì vicino è aperta – Aha!*



6 *Cercate la via d'uscita, evitando di farvi scoprire. Usate la pistola a dardi: dopo tutto 'sti tizi non sono russi. Sono i Buoni.*

Armi necessarie:

Pistola a Dardi



Può sparare fino a 20 dardi, ha una buona gittata ed è silenziosissima. Insieme alla pistola calibro 7,65 con silenziatore, questo è un'arma di vitale importanza.

Dardi Narcotizzanti



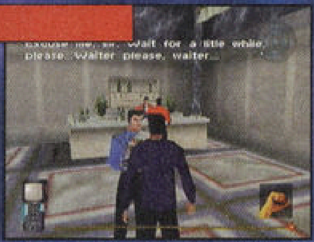
Questi dardi, da usare nell'apposita pistola, fanno addormentare la vittima per ore. E anche quando si riprende, è disorientata.

Aggeggi, attrezzi e roba varia

Qui non c'è Q, "inventore" al servizio di Sua Maestà, ma anche la squadra di Mission: Impossible ha un bel repertorio di trucchetti...

Scanner

Mettete un segnalatore su un vostro compagno di squadra e potrete essere localizzati facilmente grazie a questo classico marchingegno.



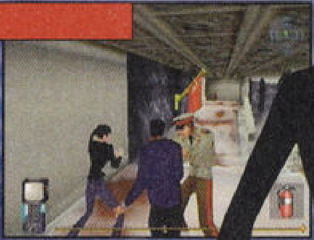
Mine

Queste armi vi permettono di far esplodere delle mine a una data altitudine, profondità o temperatura. Oppure potete lanciarle sulla gente, il che è divertente.



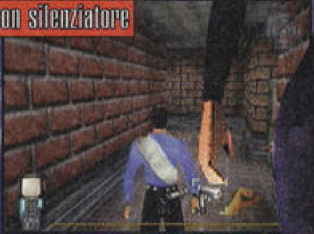
Lancia Gas

Se sparate con questo aggeggetto potrete tenere a bada un esercito. Utile nella missione d'apertura. Non confondetevi col vostro deodorante.



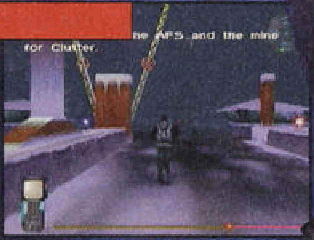
Pistola 7,65mm con silenziatore

Non uscite di casa senza questa pistola. Muoversi di nascosto è una buona tattica, almeno finché non venite scoperti. Se le cose si mettono male, non potreste fare affidamento su un amico migliore.



Tronchesi

Queste lame al circonio potrebbero sembrare dei trinciapollo sofisticati, ma in realtà servono a tagliare praticamente tutto e sono isolate fino a resistere a 50.000 volt. Utili per introdursi in aree protette.



Uzi

Facile da ottenere al mercato nero, l'Uzi è rumoroso ma superpotente e perfetto per un uscita chiassosa ma veloce. Un accessorio indispensabile per il killer iperattivo.



Occhiali per Vista Notturna

Sono vitali nelle varie missioni del livello Tunnel Sabotage. Vi apparirà tutto verde, ma potrete vedere nell'oscurità: un bel vantaggio.



Virtualmente impossibile

Se in GoldenEye 007 era divertente far esplodere le telecamere di controllo e spaccare i vetri, in Mission: Impossible c'è una caratteristica del gioco altrettanto entusiasmante: una Intelligenza Artificiale molto realistica. La Ocean voleva che in Mission: Impossible esistesse un universo indipendente, dove anche i personaggi non-giocatori si muovessero indipendentemente. La Infogrames ha però ritenuto tutto questo impossibile, giustamente. L'idea di base di super-realismo non è stata però scartata del tutto. Sono riusciti a introdurre degli elementi che sviluppano l'azione nella direzione dell'idea originale di Mission: Impossible, ovvero quello di un mondo totalmente virtuale...

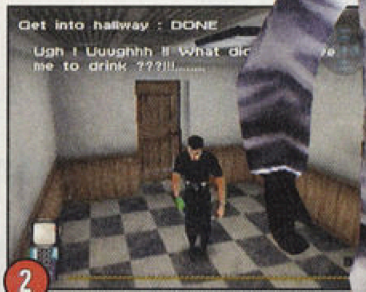




Un cicchetto di troppo...



1 *Nell'ambasciata russa potete parlare con Dieter quanto vi pare e bere quello che volete...*



2 *...potreste però trovarvi a barcollare per l'ambasciata durante una missione, con una bella puzza di whisky addosso e un gran mal di testa.*

Immerso nell'oscurità...

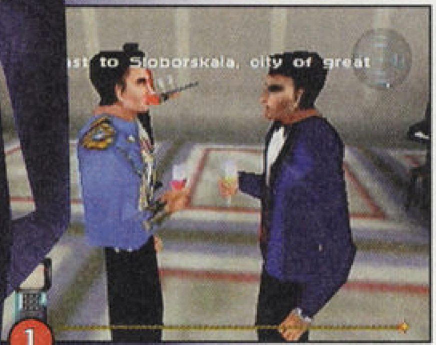


1 *Nella prima missione nella base dei sottomarini dovete trovare un'imbarcazione terrorista, senza attirare l'attenzione. Occhio alle luci di controllo...*

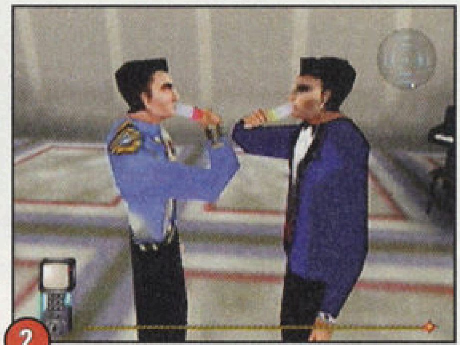


2 *...per fortuna, con un po' di ragionamento, avete capito che, sparando col silenziatore alle luci di controllo sulla torre, potrete muovervi senza essere visti.*

L'aiutante assetato...



1 *Mettere la polvere nel drink dell'aiutante dell'ambasciatore non è difficile, ma prima dovete parlare con lui, scegliendo bene le parole...*



2 *...poi, quando sarete entrati in confidenza, potrete avvelenare la sua bevanda, aspettando che faccia effetto, e poi far finta di preoccuparvi delle sue condizioni e accompagnarlo alla toilette.*

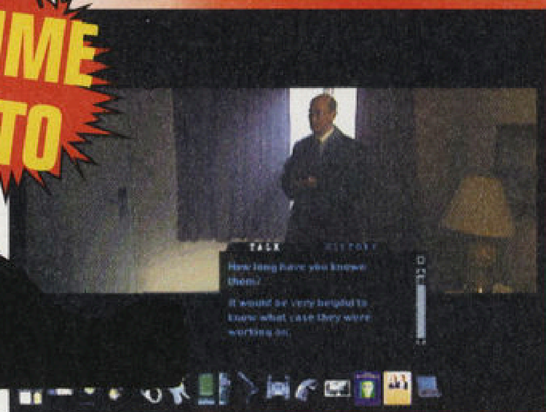
PRIME IMPRESSIONI

Considerando i problemi che ha avuto, Mission: Impossible sembra essersi ripreso bene. Le missioni sono ben fatte, piene di tensione e presentano vari problemi da risolvere. Un gioco di spie che vi fa ragionare, eh? Beh, sì. O quasi. Non è che non ci siano i classici nemici da fare fuori, ma apprezzerete il fatto che Mission: Impossible vi mette nella condizione di risolvere le varie situazioni, invece di buttarvici dentro a sparare come dei selvaggi. I paragoni con GoldenEye 007 sono ovvi, ma questo gioco ha una struttura molto diversa. Le missioni sono molto più complicate, ed è fondamentale la parte dei dialoghi con gli altri personaggi. A volte Mission: Impossible assomiglia a un gioco tipo Monkey Island, dove dovete parlare con gli altri personaggi e raccogliere informazioni da usare a seconda del contesto, prima di mettere mano alla vostra 7,65 e sparare in faccia a qualcuno. Sì, ma dove sono le armi? Ci sono, ci sono. Avrete un mucchio di occasioni per usare la vostra potenza di fuoco, ma (e questa è l'unica critica al gioco) per totalizzare un buon punteggio dovete battere altre strade. Ecco perché Mission: Impossible potrebbe essere il perfetto completamento alla violenza di GoldenEye 007. Pensateci: ascoltare le parole di Jim Phelps e salvate il mondo con la squadra di Mission: Impossible, poi sparare un paio di proiettili in bocca a Squalo. Sarebbe meraviglioso. Aspettatevi una recensione completa nel numero di settembre.

The X Files

Questo potrebbe essere un caso per Mulder e Skully! Sfortunatamente, sono scomparsi ed è vostro compito rintracciarli...

PRIME FOTO







Paranoici? Noi? Ma chi è questa? Perché è qui? Oh mamma, mi sta guardando!



Sembra che qualcuno vi abbia battuto sul tempo. Magari stavano tentando di intimidirli, rapirli o ucciderli?

Non fidatevi di nessuno! (se non di loro)



Crede che piccoli omini verdi da pianeti distanti siano sbarcati sulla terra. Senza riportare Elvis.



Scully: una donna molto intelligente o una fanatica della scienza che non vuole credere ai propri occhi?

Chi sarà mai questa amabilissima signorina? Solo il gioco ce lo dirà...



Cosa stanno facendo? Perché? Dove?



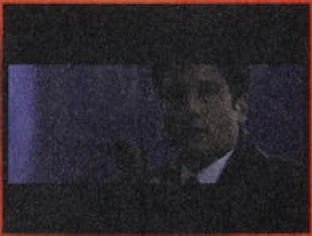
Cercate in tutte le casse che vedete: spesso contengono indizi cruciali.

Le avventure di Fox Mulder e dell'incredula Dana Scully hanno spinto il telefilm X-Files in cima alle classifiche di tutto il globo. Alla Fox Interactive sperano che il videogioco ripeta quel successo pubblicando X-Files su PC. I teorici della cospirazione contro la PlayStation non devono allarmarsi, comunque, visto che la Sony ha acquistato i diritti di pubblicare la versione PlayStation, che uscirà un mese dopo quella su PC.

Vestirete i panni del novellino dell'FBI Craig Wilmore (eh, no, non potrete essere Mulder o Scully, ma potrete incontrarli in seguito se andrete bene) e il vostro compito sarà di ritrovare l'improbabile duo, che è misteriosamente scomparso durante una delle sue strane missioni. Viaggerete per esotiche locazioni (beh, hotel malandati, magazzini e simili amenità...), cercherete indizi, li analizzerete, verrete ingannati dai vostri superiori e incontrerete tipi eccentrici con nomi astrusi (cose che capitano agli agenti degli X-Files). Risolvete il mistero e avrete fatto molto più di quanto siano riusciti a fare Fox e Dana nelle cinque serie che li hanno visti protagonisti. Dopo aver trovato la coppia televisiva più in voga del momento, passerete al seguito della missione, in cui vi unirete ai due agenti per capire cosa è successo e catturare il cattivo del momento. Il gioco è pieno di sequenze video, che lo portano pericolosamente vicino a quei vecchi film interattivi (vi ricordate di Night Trap o di Ground Zero Texas?) che sembravano bellissimi ma risultavano deludenti alla prova dei fatti. Comunque, con un team che sa come mettere insieme un bel prodotto e una trama ideata dal creatore di X-Files Chris Carter, se c'è un gioco che potrebbe togliere il fango dal genere dei film interattivi, è questo. Per evitare ogni confronto con i vecchi incubi in FMV, alla Fox hanno sviluppato un gioco coinvolgente che offrirà ben più delle solite lineari meccaniche punta-e-clicca. Si basa più sulle vostre abilità di detective e di analisi, piuttosto che sui soliti stupidi puzzle che non hanno relazione con quello che effettivamente accade nel gioco. Potrebbe finalmente questo gioco in FMV rompere gli schemi? Lo sapremo alla fine dell'estate, quando uscirà su PC, con la versione PlayStation che uscirà poco dopo. Ci sembra già di sentire la sigla...

Parata di stelle

Per mantenere il gioco fedele al telefilm, alla Fox hanno usato nomi e facce che riconoscerete. Le star, David Duchovny e Gillian Anderson sono ovviamente incluse (anche se non le controllerete). Sono accompagnati da persone come il Direttore Skinner, i Lone Gunmen e X. Anche lo staff dietro alle quinte del telefilm è stato coinvolto. Chris Carter, il creatore, ha messo le mani sulla storia insieme al produttore Frank Spotnitz. Sono stati coadiuvati dal direttore della fotografia del programma televisivo e il compositore della musica.



Il nostro Fox. Pensa che sua sorella sia stata rapita dagli alieni quando era una bambina. Forse avrebbero dovuto prendere lui.



Scully: cinica e clinica tutto in un solo meraviglioso individuo. Quante volte avrà bisogno di essere rapita dagli alieni per credere che esistano?



Due uomini in un ufficio. Non vogliamo farvi diventare paranoici, ma sembra proprio una cospirazione, e forse loro sono i rapitori.



Walter Skinner, il grande capo della vostra divisione. Ma sta davvero dalla vostra parte o ha qualche piano deviato per togliere di mezzo Mulder e Scully?



Ha una grossa arma, quindi finché non ne trovate una più grossa, oppure non vi volta la schiena, fareste meglio a essere educati quando vi parla.

I ferri del mestiere

Se alla FBI dovessero basarsi unicamente sui loro istinti da detective probabilmente sarebbero perduti. Invece di usare solo l'intuizione, si avvantaggiano di un'enormità di giocattoli e ammennicoli...



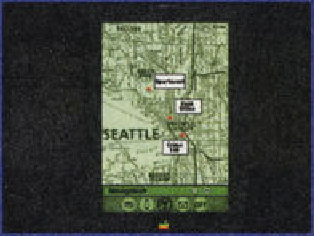
Il vostro computer contiene file su tutti e vi dà informazioni sui vostri indizi.



Controllare delle telecamere od ottenere delle cassette vi fornirà i movimenti dei vostri sospettati.



Se possibile, è sempre meglio dare un'occhiata all'ufficio di qualcun altro per trovare degli oggetti.



La vostra mappa vi porterà direttamente da una locazione all'altra senza problemi.



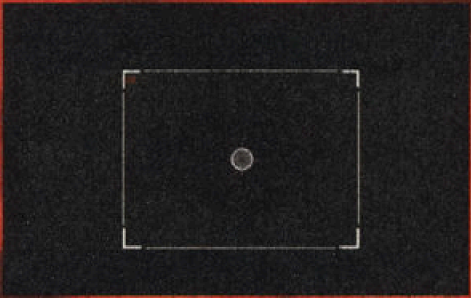
Il telefono cellulare. Se è quello di qualcun altro potete controllare quali chiamate ha effettuato.



Il portatile. Ognuno ne ha uno e se ne trovate uno (e lo farete) dateci un'occhiata.

Non siamo soli!

Ecco come funziona. Perquisite le locazioni per trovare indizi ed esaminatele attentamente. Se non trovate nulla potete affidarvi all'esperienza di numerosi aiutanti.



Avete scoperto una macchia molto sospetta su un pavimento. L'avete annusata e leccata ma non riuscite a capire se è sangue o il bisognino di un cane.



Il Medico Legale sarà in grado di determinare se questo è effettivamente sangue e di che gruppo è. Potrete quindi individuare da chi proviene.

Nascondino!

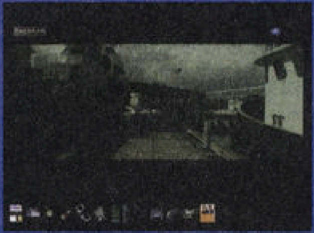
Esattamente come nel telefilm, vi ritroverete in luoghi entusiasmanti dove tutti sono felici e disponibili. E ora dei sottotitoli per non capenti... stavamo scherzando.



Una casa tra le montagne. Chi vivrebbe in un luogo simile? Meglio interrogarli.



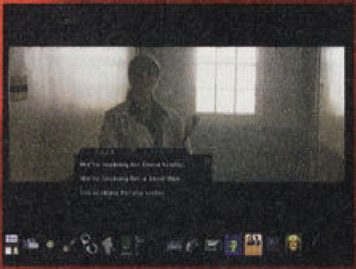
I cattivi sono stupidi perché usano sempre posti come questo magazzino abbandonato.



I pontili: nessuno ne trae un film quando una di queste barche affonda.

Chiacchieriamo

Molti dei sospettati che incontrate hanno informazioni vitali: basta porre le domande appropriate...



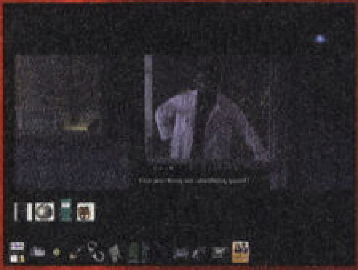
Noi consigliamo la tattica di fare un sacco di domande finché non inciampate in quella che aprirà la parte successiva del gioco.



Se ponete la domanda sbagliata alla persona sbagliata potrebbe rifiutarsi addirittura di parlarvi nuovamente. Non sarebbe un disastro?



Abbiamo trovato il Capitan Trinchetto. Missione compiuta. E adesso?



Può essere un dottore, ma qui forse c'è qualcosa che non va. Potrete fidarvi di ciò che lui chiama verità? Naturalmente no!

Parasite Eve



Boom! È appena esplosa una nuova bomba nei negozi giapponesi: un gioco che va a prendere il suo giusto posto accanto a Tomb Raider e Resident Evil. Ed è prodotto dalla stessa casa di Final Fantasy 7!

La copertina del nuovo titolo della Squaresoft per PlayStation recita: "Square presenta Il gioco di ruolo cinematografico... Parasite Eve". Non bisogna aggiungere altro. Dopo l'incredibile successo di Final Fantasy 7, quando le parole "Square" e "gioco di ruolo" sono state accostate al meglio, tutti hanno dovuto accorgersi di questo fenomeno, anche chi odia roba tipo i Punti Ferita.

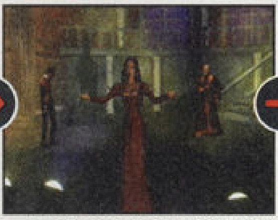
La frase della Square, inoltre, non è pura spacconeria: Parasite Eve è realmente un'esperienza cinematografica. A partire dalla sequenza introduttiva (un mix di scene che appaiono nel corso del gioco) fino alle scene d'intermezzo sembra di essere in un film dell'orrore realizzato da Tim Burton. Non stiamo esagerando. Non si tratta di un noioso gioco di ruolo con le solite fasi di esplorazione e di combattimento che alla fine vi fanno perdere interesse. È un'avventura coinvolgente con una trama molto solida, con un'ottima gestione della visuale e uno sviluppo della storia che la mette sullo stesso piano di Resident Evil. Ecco la trama... I mitocondri sono degli organismi microscopici che si trovano nelle cellule viventi. In Parasite Eve gli scienziati hanno scoperto che nei mitocondri umani si trovano delle tracce del DNA di una donna africana chiamata Eve (Eva, la prima donna). I mitocondri Eve sono rimasti inattivi nei nostri corpi per millenni. Almeno fino alla vigilia di Natale del 1997... Voi siete un poliziotto fuori servizio di New York, Aya Brea, che assiste alla prima esibizione di Melissa Pearce, una giovane cantante d'opera. La presenza di queste due persone apparentemente non legate nello stesso posto, però, farà scatenare un inferno... (andate al paragrafo Sequenze Video da sballo per vederne i risultati). Com'è il gioco? Beh, nonostante il taglio cinematografico è un gioco fluido e unitario, senza i problemi causati dalle sequenze video che interrompono lo sviluppo del gioco. Infatti, le scene video sono usate come in Tekken, ovvero vi vengono date come dei premi per il lavoraccio svolto nel corso del gioco. Il resto è simile a una combinazione tra Resident Evil e i giochi di ruolo della Square. È estremamente avvincente seguire l'azione in 3D, come nell'ammazza-zombie della Capcom, ed è coinvolgente come un gioco di ruolo. In attesa della sua uscita, godetevi alcune schermate di questo gioco nel nostro servizio sul Tokyo Game Show che inizia a pag. 51.

Sequenze video da sballo!

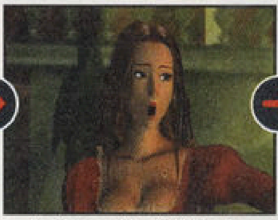
Grazie alla perizia cinematografica di Hollywood e alla creatività giapponese, alla Square USA sono riusciti a produrre delle scene generate al computer che danno a Parasite Eve un bel tocco cinematografico. Ecco una delle prime sequenze che spiegano la trama fantascientifica alla base di Parasite Eve.



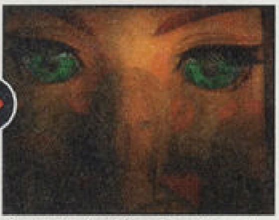
La prima sequenza inizia con la grafica vera e propria del gioco, per rendere le cose fluide...



...per poi passare alle immagini renderizzate. Siamo a teatro, per ammirare...



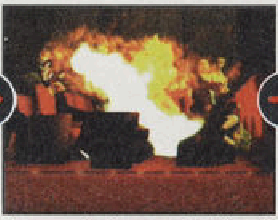
...la prima apparizione di Melissa Pearce. Ecco un bell'esempio di 3D.



Quando i suoi occhi incrociano lo sguardo di Aya Brea iniziano a diventare verdi...



Porca paletta! Due attori sul palco prendono fuoco per autocombustione.



Appena cadono in mezzo al pubblico, altri incominciano a bruciare.



In un'orgia di persone che vanno a fuoco, il panico si scatena in mezzo al pubblico.



In lontananza potete vedere bruciare il sipario. Scappate, svelti!



La splendida Melissa Pearce continua a cantare sopra le urla di panico.



Sono veramente dei folli gli appassionati della lirica per buttarsi giù dalla balconata in questa maniera.



La visuale si sposta sul punto di vista di Aya, e su questo poveraccio che sta cadendo.



"Con grazia felina, ella si lancia verso la libertà"...



La sequenza si chiude con una breve corsa intorno al palco prima di...

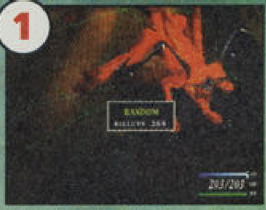


... trasportarvi nel gioco vero e proprio. Il passaggio è estremamente fluido.

Magia, pistole e mostri!

Non è molto difficile, per i neofiti dei giochi di ruolo, ambientarsi in uno schema di gioco a turni tipico dei giochi di ruolo unito a un classico arcade (la Square la chiama Active Time Battle). Ecco un paio di esempi di combattimenti per darvi l'idea...

1



Nella centrale di polizia c'è un cane che si trasforma in un orrendo mostro.



Gli scontri sono in tempo reale, potete quindi anche evitare gli attacchi.



Potete accedere facilmente ai menu di cui avete bisogno.



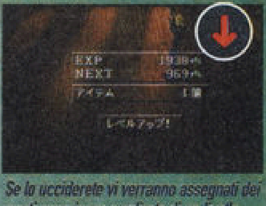
Qui abbiamo scelto l'opzione Parasite Energy per l'immunità.



L'attacco del cane infernale non ha avuto effetto.



Una bella raffica di colpi col nostro fedele M11.



Se lo ucciderete vi verranno assegnati dei punti esperienza e salirete di un livello.

2



Lo schermo diventa argentato quando si avvicina una battaglia.



Qui incontrerete molti nemici, e nessuno di loro vi vuole bene.



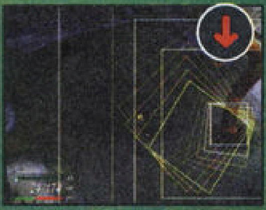
Potete stabilire quanti colpi sparare a ognuno.



Questi vermacci continuano a crescere man mano che li fate fuori.



Un'altra "dose" di Parasite Energy.



Qui stiamo usando lo Scan: ci dirà quanti punti ferita sono rimasti al nemico.



Finché continuerete a muovervi, l'ultimo nemico si rivelerà facile da uccidere.

Come si sviluppa il gioco in generale?

Nonostante una trama molto articolata, Parasite Eve è semplicissimo, anche se vi sconsigliamo di prendere la versione giapponese, dato che gli ideogrammi giapponesi sono un po' ostici e, come in Final Fantasy 7, non ci sono dialoghi parlati. Ecco come si sviluppano insieme i vari aspetti del gioco...

Un giorno di duro lavoro!



Il gioco è diviso in giornate: alcune lunghe, altre più brevi. E ce ne sono tantissime...

Salvateci!



I telefoni servono in realtà da punti per il salvataggio.

Casse e tesori



Lungo il gioco troverete oggetti e power-up aprendo delle casse...

Combinazioni di armi!



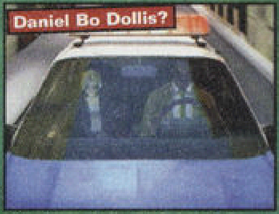
Trovate una chiave inglese per combinare due armi o armature.

La mappa si estende...



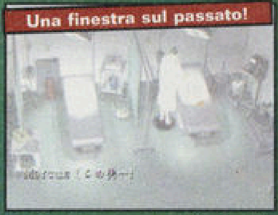
Col passare dei giorni visiterete vari luoghi, e questi appariranno sulla vostra mappa.

Daniel Bo Dollis?



È il vostro mentore, e vi fornisce informazioni mentre passate da un luogo all'altro.

Una finestra sul passato!



Nel gioco, ci sono una serie di flashback di una ragazza in una sala operatoria...

Eccola là!



...che vi guiderà lungo tutto l'arco del gioco. Inseguitela!

Ma quella sono io!



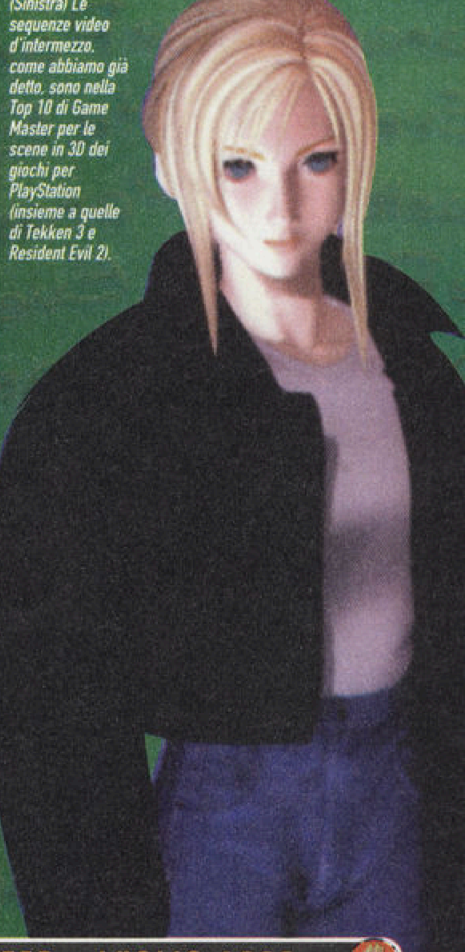
Può essere che questa "apparizione" sia in realtà una proiezione di voi stessi?



(Sinistra) Le sequenze video d'intermezzo, come abbiamo già detto, sono nella Top 10 di Game Master per le scene in 3D dei giochi per PlayStation (insieme a quelle di Tekken 3 e Resident Evil 2).







Vuoi giocare con noi?

SONY

PlayStation

RADIO DEEJAY

one nation one station

PlayStation Power

Ufficiale PlayStation Magazine

PlayStation™ TROPHY

Vincere sarà un gioco da ragazzi.

Capo d'Orlando (ME)
18 luglio

Aquafan di Riccione (RI)
8 agosto

Viareggio (LU)
12 settembre

Milano
10 ottobre

Gran Finale
Milano SMAU
24 ottobre



adidas Power Soccer '98



Tekken 2



Gran Turismo

PlayStation™
Oltre 400 videogames.

Iscriviti subito a PlayStation Trophy. Il primo grande torneo nazionale di videogames.

Tutte le regole del gioco

La partecipazione

Per partecipare al Trophy bisogna compilare in ogni sua parte e rispedire il coupon che si trova a fondo pagina, **esclusivamente tra il 6 e il 9 luglio 1998**. E' necessario scegliere un solo gioco per partecipare ad uno dei quattro appuntamenti. E' possibile gareggiare in più di una località, partecipando sempre con un solo gioco per località.

Le fasi

1. Il torneo è suddiviso in due fasi: eliminatorie e finale. Le eliminatorie si terranno in quattro località: **Capo d'Orlando (ME) - 18 luglio*; Aquafan di Riccione (RI) - 8 agosto*; Viareggio (LU) - 12 settembre*; Milano - 10 ottobre*. La finale si terrà a Milano presso lo SMAU il 24 ottobre.***

* Date e località possono subire variazioni

2. Ogni eliminatoria prevede tre tornei distinti, abbinati ad altrettanti giochi che sono: adidas Power Soccer '98 - Tekken 2 - Gran Turismo.
3. Per ogni singolo gioco sono ammessi al massimo 64 partecipanti. Alla fine della giornata di gioco, in ogni eliminatoria verranno distinti 3 vincitori (uno per adidas Power Soccer '98, uno per Tekken 2 e uno per Gran Turismo).
4. I vincitori delle quattro eliminatorie (12 in tutto), parteciperanno alla finalissima del 24 ottobre presso lo SMAU a Milano. Tutte le spese di viaggio e pernottamento saranno totalmente a carico dell'organizzatore.

I premi

1. Ai vincitori delle eliminatorie saranno consegnati premi e gadget vari.
2. **I primi 3 classificati del 24 ottobre** (uno per ciascun gioco) **si aggiudicheranno un motorino personalizzato PlayStation**.

I regolamenti dei giochi

adidas Power Soccer '98 (Calcio)

Le partite dureranno 2 minuti per tempo. Se al termine dei tempi regolamentari il risultato sarà un pareggio, si disputeranno due tempi supplementari (con regola del Golden Goal ed eventuali rigori). I concorrenti terranno tutti sotto controllo la medesima squadra (per esempio, si giocherà sempre una partita Italia contro Italia).

Tekken 2 (Picchiaduro)

I concorrenti potranno scegliere il proprio personaggio dall'intera lista prevista dal gioco (personaggi segreti compresi). Ogni incontro sarà al meglio dei tre round, della durata di un minuto e mezzo ciascuno. Se al termine del tempo limite nessuno dei due combattenti avrà avuto la meglio sull'avversario, sarà dichiarato vincitore colui che avrà conservato il maggior quantitativo di energia vitale.

Gran Turismo (Guida)

Le gare si disputeranno tra due concorrenti alla volta, nella modalità split-screen (schermo suddiviso in due). Entrambi i piloti utilizzeranno la medesima vettura, senza possibilità di variarne l'assetto. Il circuito sarà lo stesso per tutti i concorrenti, così come la vettura. Ogni gara sarà composta da due giri.

STACCARE, COMPILARE E RISPEDIRE VIA FAX AL N. 02/66715171 dal 6 al 9 luglio '98

Nome..

Cognome..

Via..N...........

Cap.............Città...Prov.............

Telefono................./..

Mi iscrivo con il seguente gioco alla eliminatoria che si svolgerà il 18 luglio 1998 a Capo d'Orlando*:

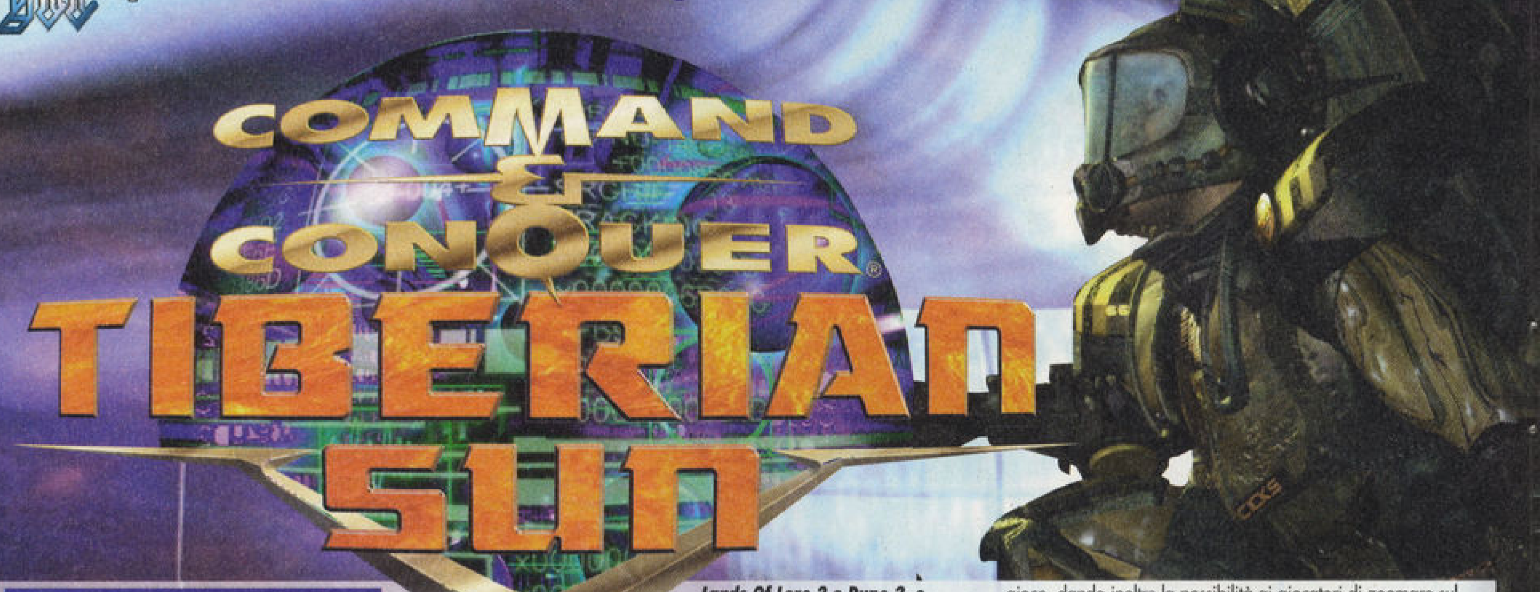
❑ adidas Power Soccer '98 ❑ Tekken 2 ❑ Gran Turismo

Autorizzo la Sony Computer Entertainment SpA a inserire i miei dati nelle sue liste per l'invio di materiale informativo, pubblicitario o promozionale. In ogni momento, a norma dell'art. 13 legge 675/96 potrò aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione, oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a: Sony Computer Entertainment SpA - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma.

Firma..

GM

Command and Conquer 2: Tiberian Sun



La Westwood, casa produttrice di punta nel mondo dei videogame, apre le porte a Games Master per presentare tre nuovi titoli per PC.



Command & Conquer 2, sequel di uno dei più grandi best-seller nella storia dei videogiochi, era atteso con trepidazione. Aggiungete che è stato prodotto dalla Westwood, che ha alle spalle titoli come Blade Runner, Lands Of Lore 2 e Dune 2, e l'attesa è diventata febbrile.

Il Command & Conquer originale, Red Alert e l'ultimo nato di questa serie sono giochi che hanno risvegliato l'interesse nei giochi di strategia in tempo reale. Possiamo quindi perdonare la Westwood per aver soltanto aggiornato la grafica e aver inserito nuove unità in questo ultimo capitolo. Per fortuna, lo spirito d'innovazione che ha mosso i programmatori di Las Vegas non è mai stato più evidente che in Command & Conquer 2: Tiberian Sun, il seguito "ufficiale" del Command & Conquer originale. "Ci siamo sforzati di rendere Tiberian Sun non un semplice seguito, ma un gioco di strategia in tempo reale molto più avvincente, con nuove funzioni" - afferma Erik Yo, capo-programmatore del gioco. Si è tornati alle due fazioni originali in guerra, i NOD e i GDI, facendo a meno della grafica realistica e poligonale delle varie unità, come si era recentemente visto in Total Annihilation della Cavedog. Yeo sostiene che gli elementi di base della giocabilità del gioco originale sono ancora sufficienti a creare un'esperienza complessa e avvincente.

"Abbiamo provato a inserire elementi grafici più complicati nel gioco" - afferma Yeo - "ma abbiamo notato che le routine necessarie a questo scopo rallentavano il gioco. Non volevamo compromettere la velocità dell'azione, per la quale i giochi della serie Command & Conquer sono famosi, e quindi abbiamo deciso di farne a meno".

Un destino simile è toccato alla scelta di usare la grafica poligonale per le unità: la Westwood ha preferito affidarsi ai voxel (pixel in 3D) per disegnare le varie armate. Secondo Yeo l'utilizzo dei voxel permette di mantenere la velocità del gioco, dando inoltre la possibilità ai giocatori di zoomare sul campo di battaglia per vedere lo svolgimento dell'azione con maggior definizione. Per quanto riguarda le unità da guerra, Tiberian Sun sembra allontanarsi dai suoi predecessori. Non ci sono le unità di pattuglia marina, come le navi da battaglia e i sottomarini, ma ci sono degli hovercraft anfibi tipo Dark Reign. I veicoli da scavo, che permettono di lanciare dal sottosuolo degli attacchi a sorpresa alle basi nemiche, diventeranno una parte fondamentale nella tattica di guerra di Tiberian Sun. È sempre presente l'aspetto dello sfruttamento delle risorse, basato su un utilizzo organizzato dei veicoli per raccogliere il minerale. Adesso il Tiberium, minerale prima difficile da trovare, prolifera in tutte le mappe, quindi le operazioni di raccolta del minerale sono una necessità più che una facile maniera di ottenere i fondi necessari. Senza dubbio, Command & Conquer 2 avrà un successo pari a quello di Red Alert, sia per quanto riguarda i dati di vendita che per la possibilità di giocare "in linea". Solo Quake riesce a offrire un coinvolgimento uguale su Internet, ma è necessario che il ritardo di rete sia minimo perché risulti avvincente. Infatti i giochi di strategia in tempo reale sono più adatti a essere giocati in rete, dando la possibilità di affrontare un gioco fluido e contenuto che può durare il tempo necessario a seconda della mappa e della tattica utilizzata. Non sapremmo dire se Tiberian Sun abbia spostato i confini dei giochi di strategia in tempo reale: Warhammer: Dark Omen, Myth, e Armour Command hanno dei paesaggi in 3D più sofisticati, e Dark Reign e Total Annihilation offrono opzioni più complesse per quel che riguarda gli ordini da impartire e la gestione delle risorse. La Westwood, però, è stata sempre meticolosa per quel che riguarda la giocabilità, e Tiberian Sun sarà difficile da battere.

Nel bello e cattivo tempo



Gli aspetti ambientali avranno un grande peso nella strategia di Tiberian Sun, offrendo molte possibilità tattiche. Con la presenza di scenari invernali, i corsi d'acqua geleranno, rendendo larghe zone della mappa inabitabili. Le unità nemiche che avanzano su delle zone ghiacciate possono essere attaccate (e "affondate") scavando dei tunnel dove far passare delle unità armate di lanciafiamme che possono colpire il ghiaccio sopra di loro.



Strutturalmente, Tiberian Sun è molto più sofisticato degli altri esempi di gioco strategico in tempo reale. Alcuni edifici hanno degli spazi vuoti dove poter costruire delle sotto-strutture. Vi si possono quindi aggiungere dei generatori di energia, silos o difese antiaeree per difenderli dai nemici o dalle condizioni ambientali.



Anche se fondamentalmente simile nell'aspetto a Command & Conquer e Red Alert, Tiberian Sun ha una serie di migliorie a livello grafico. Rinunciando alle tre dimensioni, la Westwood ha sviluppato all'interno del software un sistema per produrre la luce, dando al gioco maggiore atmosfera (in alcuni posti bisognerà usare delle torce). La prospettiva da cui si vede lo svolgersi dell'azione è stata perfezionata, e le truppe si muovono in maniera più realistica grazie al motion-capture.



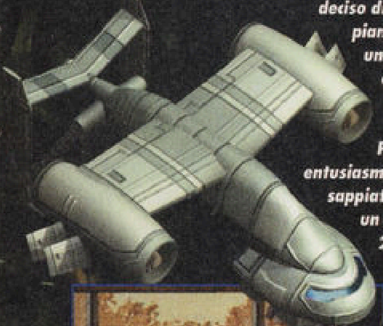
La Westwood è molto fiera delle sequenze introduttive e d'intermezzo. Anche se non formano una parte consistente del gioco, le scene in 3D sono di grande qualità e ci raccontano lo sviluppo della trama di Command & Conquer, e collegano le varie missioni con un'attenzione ai particolari da lasciare a bocca aperta.

DUNE 2000
LONG LIVE THE FIGHTERS!

Spezie stellari

Magari è la frenesia di fine millennio, oppure la montagna di lettere ricevute, fatto sta che la Westwood ha finalmente deciso di "rivisitare" il pianete deserto per un'altra guerra tra le case degli Harkonnen, Atreides e Ordos. Prima di entusiasmarvi troppo, sappiate che Dune 2000 è un rifacimento di Dune 2 più che un suo sequel. Quindi non aspettatevi troppe novità. Aspettatevi invece una grafica con una risoluzione maggiore, sequenze ottimamente renderizzate e tutto il divertimento del gioco originale. Chissà se i fan dei giochi di strategia in tempo reale vorranno comprare un aggiornamento di un gioco che magari già hanno: lo scopriremo il prossimo mese, quando avremo una recensione completa del gioco.







Non potete ancora cavalcare i vermi, ma potete piantare un richiamo per i vermi nei pressi di una base nemica, quindi scappare e assistere al fiero pasto del lombricone.



Vogliamo ricordarvi che bisogna gettare le basi di cemento prima di costruire un edificio, in modo tale da avere delle buone fondamenta. Potete arruolare i Fremen nelle fila del vostro esercito.



Non ci sono più l'orrenda grafica e la voce fuori campo dell'introduzione originale. Ci sono invece una voce vellutata, esplosioni ben realizzate e veicoli dalla linea fantastica. Red Alert non è mai sembrato così giovane.

LANDS OF LORE III

Il pozzo della Sapienza

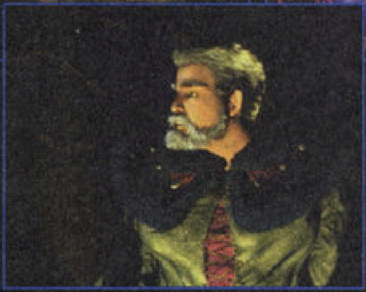
Dopo tre anni di lavoro incessante, è finalmente uscito l'anno scorso Lands of Lore 2: Guardians of Destiny per PC. Ha ricevuto un'accoglienza abbastanza tiepida da parte del pubblico, il quale forse aveva perso interesse nei giochi di ruolo. Lands of Lore 2: Guardians of Destiny era un coraggioso tentativo di coniugare degli elementi arcade con le caratteristiche classiche dei giochi di ruolo. I vari personaggi, però, non sembravano ben inseriti nei fondali ad alta definizione, e le battaglie non avevano un'interfaccia molto intuitiva.

Visto che però i giochi di ruolo sono tornati di moda, la Westwood ha annunciato Lands of Lore 3, promettendo che uscirà prima della fine dell'anno. Dato che il motore utilizza alcuni degli effetti voxel usati per Blade Runner, e che trama e dialoghi sono completi, i vari livelli crescono a una buona velocità. Chris Longpre, produttore di Lands of Lore 3, dice: "Questa volta siamo tornati ai classici elementi dei giochi di ruolo. Quando abbiamo realizzato Lands of Lore 2: Guardians of Destiny ne avevamo fatto a meno, forse troppo. Questa volta, invece, abbiamo un sistema di gioco tipico dei giochi di ruolo che permette alle abilità dei vari personaggi di migliorare a seconda delle scelte che fanno. Si può inoltre scegliere la tipologia di personaggio a cui appartenere. Scegliere attributi di guerrieri, chierici, maghi o ladri (oppure di combinare due o più delle tipologie) comporterà un differente sviluppo del gioco. Il mago, per esempio, avrà accesso solo a 50 dei 66 incantesimi a disposizione". Sembra grandioso!



In Lands of Lore 3 è stato usato il "motion-capture" per tutti i personaggi umani, aggiungendo realismo alla loro capacità di interagire con voi e gli altri personaggi non giocatori. Le animazioni usano una risoluzione maggiore e, attivate casualmente, danno l'impressione di un comportamento indipendente.





Il software e le versioni accelerate per le schede 3D sono state sviluppate contemporaneamente, permettendo ai programmatori di controllare subito quando si aveva una perdita di qualità senza il supporto dell'hardware. Un editor molto semplice permette di posizionare le varie strutture.



Le "Hot Keys" vi permettono di assegnare dei tasti specifici a determinati oggetti o incantesimi per semplificare la giocabilità. Avrete informazioni e suggerimenti nel corso della vostra ricerca.

Come Lands of Lore 2: Guardians of Destiny, Lands of Lore 3 avrà la visuale in prima persona. Delle sequenze realizzate in 3D mostreranno il percorso da fare, in modo da mantenere veloce lo svolgersi del gioco.

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:

TITOLO DEL GIOCO	
VERSIONE RECENSITA	Sistema
GIOCATORI	1. 2. ecc.
DA	Produttore
PREZZO	Se disponibile
USCITA	Mese

GRAFICA — La qualità grafica del videogioco: le animazioni, gli sprite, i fondali... **82**

SONORO — Come sono gli effetti sonori? La colonna sonora è da MTV Award? **86**

IL GIUDIZIO — In sintesi, un giudizio sul videogioco, le sue pecche e i suoi punti di forza.

GIOCABILITÀ — Sarà frustrante trovare le mosse o l'adrenalina scorrerà a fiumi mentre giocherete? **93**

LONGEVITÀ — Qui vi diciamo quanto vi ci vorrà prima di essere nauseati dal gioco e pensare di scambiarlo. **78**

GLOBALE — La resa dei conti. Tutto il videogioco in un solo numero. Croce e delizia da maneggiare con gran cura **87**

Legenda

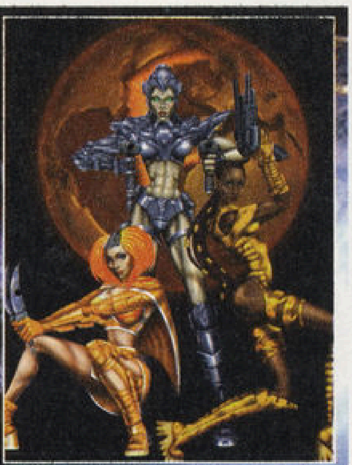
La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!

FORSAKEN







PAG. 32 — IL NINTENDO 64 ARRIVA AI LIMITI...



DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

VERSIONE RECENSITA

La versione per Nintendo mette in ombra gli altri due sistemi con questo sparatutto. Si tratta di una bella sfida per i grandi del genere...



Preparatevi a uno sparatutto in prima persona da far rigirare le budella. Stiamo parlando di...

FORSA







Proprio quando pensate di aver visto tutto in un livello trovate una botola che vi fa precipitare in una situazione ancora peggiore. Ahi!



Modalità Skirmish

Desiderate giocare a un gioco multi-player ma non avete mai avuto abbastanza giocatori o pad? Forsaken ha una soluzione per voi nella modalità Skirmish, in cui il computer si offre di giocare come vostro avversario. Se siete in due ma volete allearvi contro altri giocatori, potete decidere di sfidare due avversari controllati dal computer. Leggete oltre per vedere come funziona.



Almeno in modalità Skirmish non dovrete litigare su quale personaggio terrete.



In modalità due giocatori ognuno vede mezzo schermo completo. I corridoi tendono a essere un po' più corti ma il gioco è ancora veloce.



Avrete mezzo schermo tutto per voi mentre il computer dovrà arrangiarsi con un quarto di schermo.



Se invece giocate in quattro, avete tutti un piccolo schermo, ma la velocità non diminuisce.

AKEN

P*er anni fino a oggi il regno degli sparatutto 3D è stato governato dagli americani. Case come la Id (Doom e Quake), 3D Realms (Duke Nukem 3D), LucasArts (Dark Forces e Jedi Knight) ed Epic (Unreal, che sta per uscire su Nintendo 64) hanno fatto sì che gli Stati Uniti fossero il "numero uno" per quanto riguarda gli sparatutto 3D. Persino i Giapponesi, che normalmente possono prendere qualsiasi cosa facciano gli americani e rifarla meglio e più velocemente, non sono riusciti a creare nulla che avesse abbastanza impatto. Gli americani perciò si sono sentiti in diritto di considerare loro il genere degli sparatutto tridimensionali.*

Così è stato fino a oggi. Perché, almeno quando si parla di Nintendo 64, gli inglesi sono riusciti a mettere a segno qualche punto importante. La Rare ha segnato il suo primo punto con GoldenEye 007 e adesso la Acclaim minaccia ancora più da vicino il dominio americano con Forsaken. Doom 64? Quake 64? Dimenticateli. C'è un nuovo pistolero 3D in città, che metterà presto in ginocchio gli avversari e li farà pentire della loro impertinenza.

Forsaken è diverso da ogni altro sparatutto 3D a cui possiate aver giocato (a meno che non abbiate giocato a Descent su PC). In Doom, Duke e Quake, che pure sono giochi grandiosi, vi trovate sempre a correre sul terreno. In Forsaken invece leviterete a mezz'aria su una motocicletta-hovercraft, per cui invece che solo a sinistra, destra, avanti e indietro avrete anche l'opportunità di andare su e giù. I livelli sono progettati in modo da sfruttare questa nuova dimensione, con tunnel, sezioni nascoste e cunicoli che sbucano ovunque.

Ingredienti come questo sono proprio quello che ci vuole per creare una serie di disastri in questo genere di giochi. Grazie al cielo, con una preveggenza degna di Nostradamus, gli sviluppatori sono riusciti a mettere a punto un sistema di controllo che vi permette di concentrarvi più sull'azione che sul pensiero di dove andrete a finire. La loro attenzione ai controlli comprende la madre di tutte le buone cose: il modo di Aggiustamento Automatico. Questo significa che, qualunque sia l'angolo con cui attaccate, e qualunque sia l'angolo da cui vedete la stanza, in un paio di secondi vi troverete a fronteggiare il nemico nella posizione giusta. Sembra complicato, ma dopo qualche minuto di combattimenti nel sistema di tunnel del computer vi troverete a ringraziare i programmatori in ginocchio

Dove andrete in vacanza quest'anno?

Entrate in modalità Skirmish o Multiplayer e questi saranno i punti caldi in cui vi dirigerete. Speriamo solo che dietro l'angolo non vi aspetti la virginale bellezza di Anthea Turner.



I binari non sono elettrificati ma le scale mobili sono divertenti.



Molti angoli stretti equivalgono a un sacco di spazio per nascondersi.



Pandora è verde, e lo diventerete anche voi con questo gioco.



Stretto, claustrofobico e da capogiro.



Se non vi becca il vostro avversario, lo farà la lava.



Il nome è azzeccato. Dite le vostre ultime preghiere.



Grandi stanze, soffitti alti: molti luoghi per fare agguati.



Ignorate la puzza e le cose che galleggiano nell'acqua.



MEGATRUCCO

La prudenza innanzitutto...

Forza, provateci. Volate in una stanza piena di moto nemiche che sparano. Eccitante, no? Beh, lo è per i pochi secondi in cui restate vivi. Quando entrate in una nuova stanza, giratevi di lato e usate il comando strafe (i pulsanti C) per entrare gradualmente. Se vedete una nave, uscite di corsa e girate la moto in modo tale da vedere solo il bordo della moto o della pistola nemica. In questo modo potrete avere qualche colpo libero prima che il nemico abbia la possibilità di reagire. Non altrettanto eccitante, ma vivrete sicuramente più a lungo.





PC Anche senza 3Dfx

La Probe ha prodotto una versione PC di Forsaken che è stupenda e si muove velocemente anche senza una scheda 3D. E se è impressionante senza, immaginatevi con!
Il gioco è un tour de force in 3D con livelli giganteschi (alcuni richiedono ore di gioco per essere completati) e combattimenti a fuoco. L'aspetto dei livelli combinato con gli straordinari effetti di luce lo rendono veramente superbo. Ce n'è anche per le vostre orecchie. Non siamo stati sorpresi di scoprire che alcuni grandi nomi del campo stanno remixando le musiche per pubblicarle tra breve. È molto meglio di molti dischi dance che si sentono in giro al giorno d'oggi.
L'azione è veloce e densa, e con il superbo sistema di controllo (mouse e tastiera, come in Jedi Knight e Quake 2) presto vi troverete immersi in incredibili manovre di combattimento. C'è molta tensione quando le vostre armi e gli scudi stanno per finire e non trovate power-up. Ovviamente anche il vostro avversario può vederli e cercherà di non farveli raggiungere. Forsaken è un'esperienza per stomaci duri che dimostra che la gente che parla solo di Quake 2, Trinity e Unreal, quando parla di motori 3D, si perde uno dei giochi più spettacolari in circolazione.

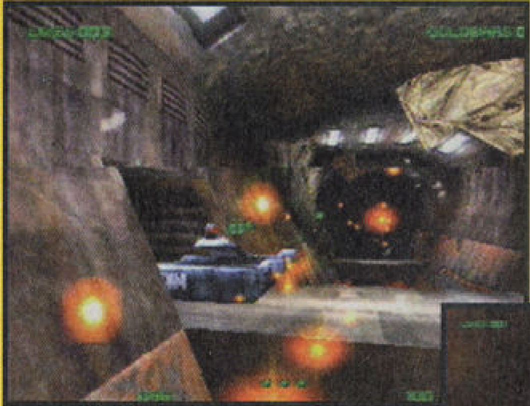
per una simile trovata. Graficamente, Forsaken costituisce un'esperienza piuttosto intensa. Le texture variano largamente da un livello all'altro, per cui c'è sempre qualcosa di nuovo da scoprire. I primi livelli sono terribilmente gotici mentre i più moderni sono più colorati e caotici di un lecca lecca. Un primo esempio è il livello della metropolitana, in cui dovrete salire e scendere su scale mobili e attraversare tunnel e piattaforme. È fatto così bene che vi arrabbierete con i distributori automatici se non vi daranno da mangiare. L'illuminazione è incredibilmente ben realizzata. Guardate i tunnel prendere fuoco quando le armi di colori diversi le attraversano e osservate le esplosioni, che si manifestano nella forma di flash accecanti e illuminano lo schermo in maniera accuratissima. Le missioni sono differenziate quel tanto che basta da non essere monotone, anche se in tutte dovrete sparare a tutto ciò che si muove, cercando di evitare di farvi friggere da qualche strano veicolo alieno e tentando di immaginare quale sia la strada di uscita tra tutti i tunnel contorti. In una missione dovrete piantare una bomba e poi cercare di uscire prima che esploda, in quella dopo dovrete semplicemente uccidere tutto quello che vedete per uscire. Le missioni non sono quasi mai tanto complesse da farvi fondere il cervello, ma quando dovete combattere per salvarvi la vita non volete un'azione troppo complessa, vero? Il mix tra esplorazione e sparare a mostri che sembrano spuntare dal nulla è quasi perfetto. Una volta che inizierete a raccogliere le armi più potenti inizierete a rincorrere le altre moto per metterle alla prova. Fortunatamente, non dovrete fare tropo fatica a trovarle. Visto che gli scudi non si

Sulla PlayStation

La versione per PlayStation è la meno bella di tutte. Se giocherete dopo mangiato, sentirete più che una crescente sensazione di inquietudine nello stomaco. Sfortunatamente il gioco per PlayStation non riesce a raggiungere quello per Nintendo 64. Mentre il Nintendo 64 ha l'opzione di giocare in quattro, i possessori di PlayStation dovranno accontentarsi di una versione più scarna per due giocatori. Anche graficamente la versione è svantaggiata e il Nintendo 64 mostra i suoi muscoli digitali in più di un'occasione. Poi c'è il grande controller del Nintendo 64. Per ottenere qualcosa di simile dovrete procurarvi un pad analogico. Nondimeno, vi sentirete mancare il fiato quando vi lancerete giù da un cunicolo in fiamme a tutta velocità, arrivando in fondo solo per trovarvi nel bel mezzo di uno scontro a fuoco contro i mezzi corazzati poligonali. Sentirete il vostro stomaco girare di 360° quando attraverserete tunnel e caverne.



Nessuno degli sparatutto 3D attualmente al comando delle classifiche si può avvicinare a questo gioco. Doom è troppo vecchio, Duke Nukem non offre molto di nuovo e anche se Exhumed è un combattente coraggioso, non può vincere un duello testa a testa con Forsaken. Si tratta veramente di uno sparatutto di altissimo livello, soprattutto per chi non teme i capogiri.



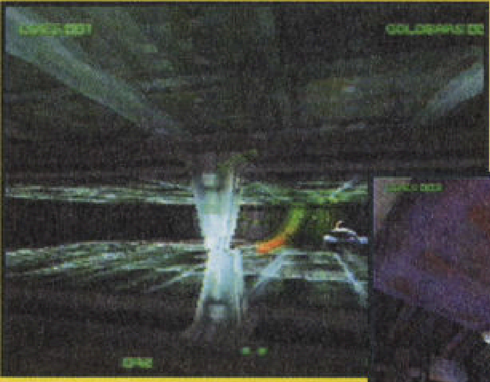


Colpite i mezzi corazzati, attraversate le piattaforme e arriverete ai pozzi di lava.





(Sotto) Mentre vi concentrate su come distruggere una nave, osservate come le altre si mettono alle vostre spalle e cercano di uccidervi. Je possino!



Le armi sono altrettanto folli di quelle della versione per PC con 3Dfx, con effetti devastanti se entrate in contatto con mezzi corazzati o apparecchi nemici.





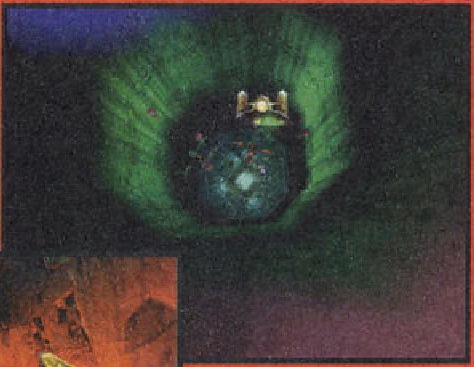


PlayStation VOTO 91





Farsi strada a colpi di fucile nelle aree più larghe è un modo sicuro di farsi ammazzare piuttosto velocemente. Siate cauti.



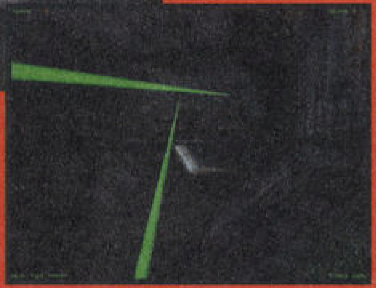


Tenete un occhio sulle astronavi quando esplodono. Potrebbero lasciar cadere proprio l'arma che vi serve per sopravviere un altro po'.

Guardate come si illuminano i tunnel quando sparate i missili.

Colpitelo, raccogliete i suoi power up ma accertatevi di non finire nella lava.





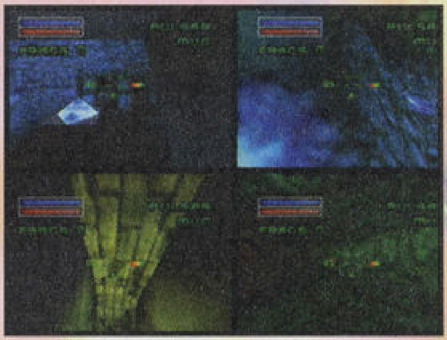


VOTO PC 93

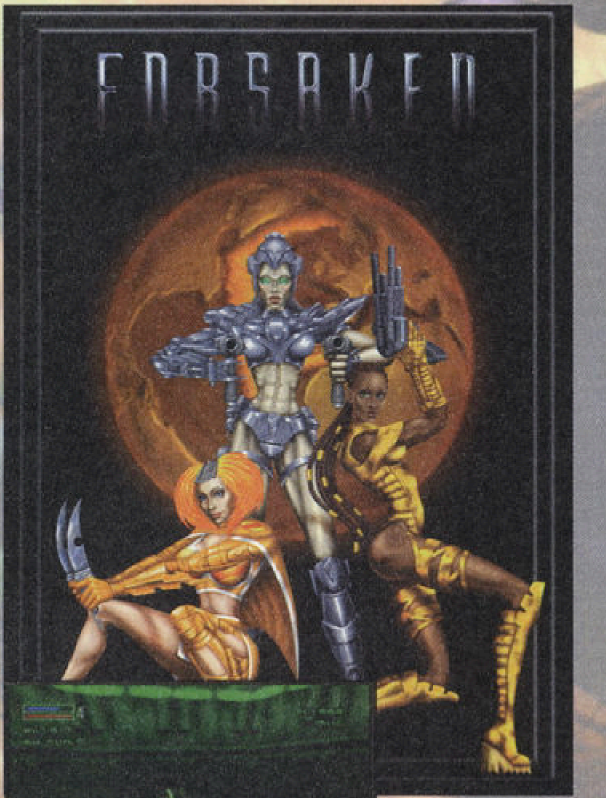
trovano tanto facilmente, vi troverete a dover entrare di nascosto nelle stanze, procedendo un poco per volta, cercando di sparare prima che il nemico vi noti. Tutto questo rende ancora più intensa l'atmosfera che si respira nel gioco. Con la sua modalità Deathmatch per quattro giocatori e i quadri Skirmish in cui il "Nintendo 64 è il vostro compagno" (guardate il box sulla modalità Skirmish per maggiori informazioni) Forsaken si candida facilmente a leader delle sedute di gruppo. Il gioco non rallenta nemmeno per un secondo, anche con quattro giocatori e con un caos incredibile sullo schermo. Le sue locazioni "girevoli" al punto da far venire la nausea vi vedranno volteggiare a velocità incredibili nel vostro lato dello schermo.

Questa versione per Nintendo 64 di Forsaken costituisce un'altra novità. Si tratta forse dell'unico gioco per Nintendo 64 che sia più bello della propria controparte su PC. La modalità multiplayer funziona veramente bene e la grafica fantastica permette al gioco di andare ad alte velocità, e il Nintendo 64 non ha bisogno di schede acceleratrici 3D. È un gioco bellissimo e destinato a durare a lungo, ed è raccomandato a quelli che hanno stomaci di ferro e che bramano un'azione da capogiro.

Non dovrebbe sorprenderci la presenza di una donna prosperosa...

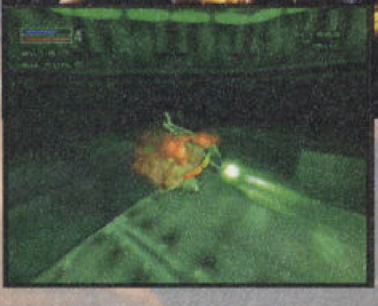


I livelli del multiplayer non sono tanto grandi, e non ci sono molti posti per nascondersi dagli attacchi.





Allora, che ve ne pare della grafica? Smettetela di gongolare e raccogliete le armi!



Le torrette possono causare qualche problema. A volte si trovano nei muri o sul soffitto.

FORSAKEN	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Acclaim
PREZZO	129.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Fantastici effetti di illuminazione e bellissimi livelli in 3D. Molto veloce, anche in quattro giocatori. 93	Un sacco di effetti e di musiche che mettono in ridicolo molti giochi su CD. Gustosi effetti per le armi. 93	Aggiunge letteralmente una nuova dimensione agli sparatutto 3D. Grandi livelli e molti nemici da uccidere. 91	Le missioni in singolo sono difficili, la modalità skirmish è dura come l'acciaio e c'è anche il Deathmatch! 93	92

IL GIUDIZIO Una specie di ottovolante degli sparatutto. Grandiose opzioni multigiocatore e una grafica stupenda.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

PC

PlayStation

VERSIONE RECENSITA

Il testimonial di Bomba: 98, Gianfranco Zola, non è nemmeno stato convocato in Nazionale...

BOMBA: 98

Avete sempre sognato di portare l'Italia al successo? Ora potete farlo!







Non è strano che sia contento. Il Messico non fa mai molti gol e, con una fasciatura del genere, non deve avere molti amici.



Il calcio d'inizio è ben fatto. La visuale è inizialmente in primo piano per poi allargarsi fino alla visuale di gioco normale. La quale, vogliamo aggiungere, è eccellente.

Bersaglio principale

Bomba: 98 ha un nuovissimo sistema per effettuare i tiri. Quando i giocatori sono all'attacco e pronti a sferrare un tiro, appare un bersaglio tra i pali che vi permette un tiro di precisione. In teoria, ovviamente. Se si potesse sempre posizionare il bersaglio lontano dal portiere, si potrebbero segnare una caterva di gol. Avendo comunque l'opportunità di vedere dove mirare è un aiuto in più, ed è comunque meglio che tirare in una direzione generica sperando che il portiere non ci arrivi (come succede a volte in FIFA, per fare un esempio). Ovviamente, il difficile sta nel trasformare la teoria in pratica. Questo è il vero problema con il sistema di tiro di Bomba: ci vuole molto tempo per imparare a usarlo bene. Fare gol non è facile nemmeno con il bersaglio, quindi bando alle esultanze precoci. Anche i tiri migliori possono finire a lato o essere deviati sulla traversa dal portiere. Questa nuova caratteristica ha però un grande pregio: non è possibile fare gol sempre dallo stesso punto del campo (come invece accade in tanti altri giochi di calcio), proprio perché posizionate ogni volta il bersaglio in una parte diversa della rete. Dovete solo cogliere le occasioni che vi si presentano. Un consiglio: cercate di controllare la palla dandole un po' d'effetto con dei tocchetti sul pulsante direzionale.



Date un'occhiata al bersaglio. Apparirà quando sarete a un paio di metri dall'area di rigore. La cosa migliore è...



...che i vostri giocatori sanno esattamente dove mirare. Dovete solo premere il tasto per tirare. Almeno così potreste pensare...



...ma, in qualunque parte del campo vi troviate, il portiere è prontissimo a sventare i vostri tentativi.



Il nostro consiglio è di avvicinarvi il più possibile alla porta. Così facendo, potrete provare a scartare il portiere.

Questo è calcio da sballo! Appena caricate il gioco, venite introdotti ad alcune fantastiche sequenze in full motion video intervallate da alcune scene del gioco. L'effetto è fantastico, visto che i due tipi di sequenza, una reale, l'altra poligonale, sembrano fondersi l'una con l'altra. Peccato per la musica degli Ocean Colour Scene; ma non si può avere tutto.

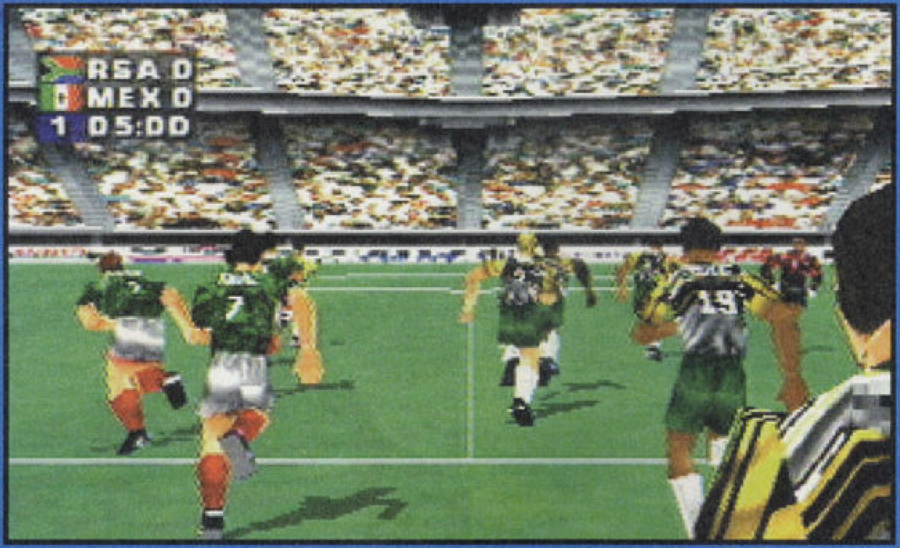
Quello che certamente avete è un gioco di calcio realistico, con la licenza ufficiale della Nazionale italiana. Come dite? Non vi basta? Ricordatevi che non c'è solo l'Italia, ma anche tutte le altre squadre partecipanti alla Coppa del Mondo, più altre ancora. Non sappiamo come sia possibile che una licenza per la Nazionale italiana dia accesso alle licenze per tutte le altre nazionali, ma a noi che amiamo il bel calcio fa sicuramente piacere.

Realistico è un termine a volte troppo usato. Bomba: 98, però, più di molti altri giochi di calcio in circolazione, ha un'occhio particolare per i dettagli. Fino ai guanti del portiere, la maniera in cui esulta il centravanti o la frangetta sbarazzina della punta. Inoltre i volti di ogni giocatore sono stati "mappati" digitalmente, in modo tale da poter riconoscere i simpatici visini dei calciatori.

Bomba diventerà famoso per due ragioni principali. La prima, e più importante, è che ha un sistema per effettuare i tiri interessante, spiegato dettagliatamente in questo stesso articolo (vedere "Bersaglio principale"). La seconda è che non ha commento. Una decisione strana, potreste pensare. Invece, per cercare di ottenere un coinvolgimento maggiore, l'azione si svolge con i giocatori che gridano in mezzo al campo. Per esempio "Vai sul fondo!", "Crossa!" e, ovviamente, "Tira!". L'effetto è, diciamo, diverso dal solito.

A parte queste caratteristiche, è un normale gioco di calcio. Almeno così potreste pensare. Perché, per poter ottenere il massimo da Bomba, dovrete passare almeno un paio di settimane a giocarci: due settimane di full-immersion nel gioco.

Al primo impatto, ci sono molte più cose da imparare in Bomba: 98 che in FIFA. Il sistema di tiro è un chiaro esempio. Ci vogliono ore per apprendere bene come mirare e tirare. Inoltre, per avere una buona tecnica nei passaggi dovrete fare i conti con l'intricato sistema di controllo.



Vicini all'azione!

I movimenti della telecamera? Che noia! In Bomba, però, c'è qualcosa di unico. Quando giocate una partita di calcio, spesso perdete un sacco di tempo cercando la miglior visuale per vedere lo sviluppo dell'azione. International Superstar Soccer aveva probabilmente la miglior diversità di visuali, dato che vi permetteva di girare o inclinare il punto di vista. Three Lions invece elimina la necessità di sistemare la visuale grazie alle riprese che seguono il gioco. Ciò significa che non giocherete mai "all'interno" della telecamera. Quando dovete difendere, la visuale è posta dietro la squadra che attacca, e quando invece siete voi ad attaccare, la telecamera si trova dietro a voi. Si ha una piena visuale del campo e non si è obbligati a seguire la telecamera. Date un'occhiata a questa serie si foto per farvi un'idea di come funziona. Potete semplicemente giocare...



L'Olanda attacca minacciosamente. Ci vuole un po' d'esperienza internazionale e un pizzico di fortuna...



...per rubare la palla. Adesso la visuale si sposta davanti a voi mentre attaccate, sopra il campo.



Notate come si sposti di lato quando siete a centrocampo, permettendovi di vedere intorno a voi. Molto intelligente.



Guardate come la telecamera si sposti dietro di voi mentre attaccate verso la porta avversaria. Peccato che vi abbiano appena rubato la palla.

Sotto quest'aspetto, il gioco non è molto diverso da Actua Soccer 2. Quanti di voi lo hanno portato a casa e hanno pensato: "Porca miseria, non ci riesco proprio!", per poi perderlo su qualche scaffale? Oooh, guarda quante mani alzate, non le vogliamo neanche contare. Beh, Bomba: 98 è simile. All'inizio vi colpirà grazie alla sua grafica superiore e alla presentazione, ma in seguito, quando inizierete a giocarci, vi farà arrabbiare per la sua giocabilità (difficile) e per l'atmosfera (inesistente). Tuttavia, mentre l'atmosfera, sfortunatamente, non migliora, una volta che sarete riusciti a padroneggiare le tecniche di passaggio e controllo di palla, la giocabilità farà grandi passi avanti.
La simulazione calcistica diventa presto un gioco di passaggi, il che è un bene per il gioco. La soddisfazione nel vedere il calcio giocato tutto di prima è insuperabile, e nel gioco potete farlo, se siete abbastanza bravi, senza molti problemi. Questo è il segreto: giocate, passate, crossate, date spettacolo e i gol verranno da soli. E se non ci riuscite?
Una vittoria risicata per 1-0 con un bel catenaccio può essere altrettanto avvincente di un 4-3 giocato sempre all'attacco. Davvero!
Che posizione avrebbe questo gioco nella classifica dei giochi di calcio? Beh, supponendo che non siate già andati a comprare FIFA, è una bella domanda. Lo stesso vale per World League Soccer della Eidos, un gioco che ci sta molto a cuore. Entrambi i giochi offrono una simulazione di



Bomba è molto difficile e dovrebbe assicurare degli scontri molto realistici.



Ce la possiamo fare!

Cinque modi di affrontare seriamente Bomba: 98



Visto che Bomba è un gioco che vuole sempre tenervi svegli, marcare gli avversari è importantissimo. Entrate in tackle di lato o frontalmente. Entrare da dietro è rischioso, soprattutto se ci si prova con un giocatore che non è un difensore.



Effettuare passaggi corti è fondamentale. Se farete dei lanci lunghi, sarano preda facile degli avversari. Fate invece dei passaggi corti e (oltre a fare bella figura) avanzerete più velocemente. Il tasto per i passaggi serve anche per effettuare degli ottimi traversoni una volta superata la linea di metà campo.



Come in FIFA, in Bomba si possono scegliere i giocatori manualmente premendo ⊗. È vitale imparare a cambiare i giocatori, soprattutto quando si è in attacco. Attenzione ai tackle accidentali lontani dalla palla che possono avvenire se vi dimenticate di cambiare il giocatore.



Sfruttate i varchi sulle fasce, specialmente contro squadre che giocano con tre difensori. Crossare è difficile, soprattutto senza l'uso del pad analogico, ma è l'arma più pericolosa a vostra disposizione per fare gol. Provate a tirare e...

I giocatori in grafica poligonale sono ben fatti ma corrono in maniera strana.



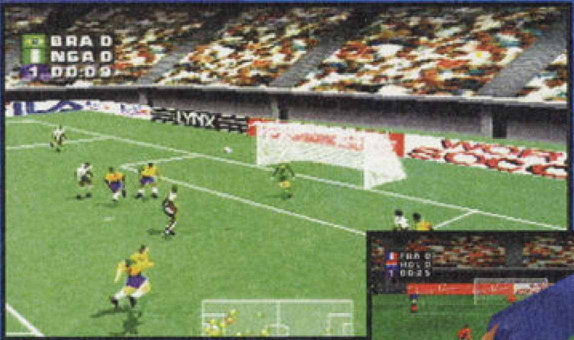




..chissà cosa potrà accadere. Ricordatevi sempre di provare il tiro. Qui ha funzionato e Lambert ha segnato. Altre volte può andare male, ma ricordate di provarci sempre e di metterci un po' d'effetto e potenza per avere un buon tiro.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese









La bellezza del gioco è che il livello di intelligenza artificiale è altissimo. Ogni giocatore ha delle caratteristiche personali: per esempio ci sono giocatori più propensi a commettere dei falli. Furbo, no?

Questo francese in basso, Marcelle, fa parte del gioco.

(In alto) Se il tempo non è buono, il cielo sarà coperto di nuvole e la partita si giocherà in una leggera oscurità. Belle le luci, vero?







calcio molto realistica e hanno una "curva di apprendimento" simile, cioè ci vuole un certo tempo per poterci giocare bene.
Sono due titoli molto intelligenti, che vi danno la possibilità di sviluppare il gioco di centrocampo, di fare difesa a oltranza o gettarvi in velocissimi contropiedi. Tirando le somme, però, uno è un gioco con licenza ufficiale (Bomba) e l'altro no, il che, giustamente o no, condiziona il giudizio finale.
Detto questo, bisogna ricordare che World League Soccer ha il miglior commento, a parte Actua Soccer 2, e questo è un aspetto che a Bomba: 98 manca del tutto. Come abbiamo già detto, le grida dalla panchina e dei vostri compagni di squadra danno la carica di entusiasmo di una messa da requiem.
Alla quinta volta che qualcuno vi urla "Forza!", vi viene voglia di dare un pugno al video.
Considerando che questo tipo di grida vuole emulare la passione e il fervore di Euro '96, potrebbe lasciarvi un senso di delusione.
Dovrete parlare da soli se vorrete provare una qualche emozione uditiva. Nonostante tutto, però, è sempre un ottimo gioco di calcio. Ha tutto il necessario per esserlo: controlli diversificati, movimenti renderizzati perfettamente, tantissime squadre e la possibilità di crescere nel gioco.
Dimenticatevi della pubblicità, degli Ocean Colour Scene, e del fatto che è il gioco ufficiale della Nazionale italiana. Il gioco gira bene ed è quello che si potrebbe definire un bel gioco sul Bel Gioco. Non conta la prima impressione.





Sembra che il portiere stia imparando il karate.





BOMBA: 98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	BMG/Take 2
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Giocatori in grafica poligonale che corrono come se avessero i pantaloncini inamidati. 80	L'idea delle voci dei giocatori leva al gioco tutta l'atmosfera. Bell'errore, eh? 44	Difficile, ma alla fine dà grandi soddisfazioni. Col passare del tempo, diventerà molto intuitivo. 81	C'è molto da lavorare e tante soddisfazioni da togliersi. Metterà alla prova la vostra passione calcistica. 83	81

IL GIUDIZIO All'inizio è un gioco di calcio complesso, ma, come Actua Soccer 2, con la pratica diventa eccellente.

OFFERTE Packard Bell DA CYBERSTORE

Questo PC con 45 software inclusi solo a lire: 2.799.000 IVA INCLUSA



GLE 1335 233MMX

PROCESSORE:	Pentium 233MMX
RAM:	32 MB
HD:	3,2 GB
CD ROM:	24x
AUDIO:	Scheda 16Bit 3D - Sound Blaster Compatibile
VIDEO:	ATI RAGEII 2MB
MODEM/FAX:	US ROBOTICS 56 KBPS
MONITOR:	Packard Bell 15" 2025E

MOUSE, TASTIERA E MICROFONO INCLUSI
GARANZIA: UN ANNO ON SITE
ASSISTENZA TELEFONICA A VITA

SOFTWARE INCLUSI

WINDOWS 95 preinstallato • MS WORD 7.0 preinstallato • MS WORKS 97 preinstallato • MS MONEY 97 preinstallato • PACKARD BELL NAVIGATOR • PRINT E PHOTOHOUSE • CLICKBOOK • VIRUS SCAN • DC25 digital access • PB restore • PC DOCTOR • CYBER TRIO • CYBER COACH • X3D FLOOR PLAN • GARDEN DESIGNER • ELLE BEAUTY • PICTURE EASY • POWER GO • MUSEO D'ORSAY • ENCARTA 97 • EASY LANGUAGE • ADIBOO 2 • PR TEAM • NUMBER HEROES • CARNIVAL COUNTDOWN • POP UP GREETINGS • MDK • SWTV • MS GOLF • FIFA 97 • COMM CENTRAL • INTEL PROSHARE VIDEO PHONE • COMPUSERVE 3.0 • ITALIA ON LINE • NETSCAPE 3 • ACROBAT READER 3.0 • QUICK TIME • SHOCK WAVE • REAL PLAYER • WEB SEEKER • WEB WATCHER • WEB EARLY • KIDDO NET • KODAK INTERNET PRINT • PICTURE POSTCARD.

Packard Bell™



Questo PC con 32 software inclusi solo a lire: 3.699.000 IVA INCLUSA

SOFTWARE INCLUSI

WINDOWS 95 preinstallato • MS WORD 7.0 preinstallato • MS WORKS 97 preinstallato • MS MONEY 97 preinstallato • PACKARD BELL NAVIGATOR • PRINT E PHOTOHOUSE • CLICKBOOK • VIRUS SCAN • DC25 digital access • PB restore • PC DOCTOR • CYBER TRIO • CYBER COACH • X3D FLOOR PLAN • GARDEN DESIGNER • ELLE BEAUTY • PICTURE EASY • POWER GO • MUSEO D'ORSAY • ENCARTA 97 • EASY LANGUAGE • ADIBOO 2 • PR TEAM • NUMBER HEROES • CARNIVAL COUNTDOWN • POP UP GREETINGS • MDK • SWTV • MS GOLF • FIFA 97 • REDLINE RACER • INCOMING.



XLE 2431 PII 300

PROCESSORE:	PII 300
RAM:	32 MB SDRAM
HD:	4,3 GB
CD ROM:	32x
AUDIO:	Scheda 16Bit 3D - Sound Blaster Compatibile
VIDEO:	ATI 4MB AGP
MONITOR:	Packard Bell 15" 2025E

MOUSE, TASTIERA E MICROFONO INCLUSI
GARANZIA: UN ANNO ON SITE
ASSISTENZA TELEFONICA A VITA

CYBER FUNDS® SU TUTTI GLI ACQUISTI A PARTIRE DA LIRE 2.400.000 FINANZIAMENTO IN 6 MESI A TASSO ZERO, CON QUOTE A PARTIRE DA LIRE 400.000 (TAN 0% TAEG 0%) OPPURE FINANZIAMENTO IN 12 MESI A TASSO AGEVOLATO CON QUOTE FISSE A PARTIRE DA LIRE 209.850 (TAN 9% TAEG 9,38%)

Finanziamenti in collaborazione con COMPASS

Lunedì dalle 15.30 alle 19.30
Dal Martedì al Venerdì
Dalle 9.30 alle 12.30
e dalle 15.30 alle 19.30
Sabato dalle 9.30 alle 13.00
e dalle 15.00 alle 19.30

VISA · AMERICAN EXPRESS · CartaSi
Comodo pagamento con carte di credito, assegni e finanziamenti personalizzati

Numero Verde
167 435740

CYBERSTORE®

IL SUPERSTORE DI INFORMATICA CHE PARLA LA TUA LINGUA

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

WORLDLEAGUESOC

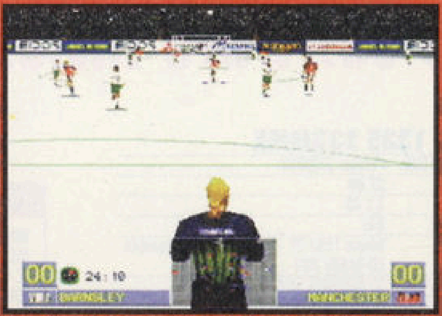
Alla fine, un gioco di calcio che vi farà sentir male ...

Ci sono stati molti "potrebbe andar meglio" ultimamente nel calcio. Qualche rigore che non c'era, qualche arbitro distratto, qualche sconfitta inaspettata e qualche delusione. Ora, la Eidos ci propone come alternativa a titoli come World Cup '98, Bomba: 98 e International Superstar Soccer 2 questo World League Soccer '98...

World League Soccer '98 ha diversi punti deboli. Fa sembrare Gazza ai primordi della sua carriera, piuttosto che il vecchio volpone che è. Le gambe non sono in piena forma, tanto per cominciare, a giudicare dalla lentezza con la quale gira il gioco. Sappiamo che dovrebbe essere realistico, ma se ogni tempo dura solo cinque minuti, allora vorreste decisamente un'azione frenetica con tiri che volano da tutte le parti, non la pseudo-azione letargica che avrete in questo gioco. È molto difficile che un gioco di calcio diventi noioso, ma World League Soccer '98 ci riesce con classe. Alla Eidos hanno usato Les Ferdinand per il motion capture, e ne sono, a ragione, orgogliosi. Comunque, guardate come si muovono i giocatori nel gioco e vi renderete conto che se Les Ferdinand gioca così, non sorprende che non sia considerato il miglior calciatore del mondo. Dev'essere davvero difficile segnare quando ti muovi come un tacchino... Ci sono degli effetti metereologici davvero belli e tutti i particolari sembrano a posto, ma malgrado gli sforzi di renderlo elegante, World League Soccer non ha un bell'aspetto. Possiamo anche perdonare l'aspetto, però, se la giocabilità è eccezionale. Sfortunatamente, non lo è. Ci sono moltissime mosse speciali ma avrete bisogno di giocarci per molto tempo prima di riuscire a utilizzarle fruttuosamente nel gioco, e anche in quel caso chi usa semplicemente i passaggi e le scivolate di base potrà superarvi. Dopo un paio di partite avrete imparato così bene le scivolate che sarà virtualmente impossibile avanzare senza usare passaggi molto veloci o palle lunghe, e le palle lunghe funzionano molto raramente se la difesa è ben messa. E visto che siamo sull'argomento, la difesa è un vero incubo.

La selezione dei giocatori copre tutto il campo e i vostri difensori hanno l'orribile abitudine di scappare via dagli avversari. World League Soccer non è inoltre fluido come i suoi concorrenti. Praticamente ogni volta che riceverete un passaggio qualcuno vi verrà addosso alle spalle prima che voi possiate fare qualcosa con la palla, mettendovi in condizione di svantaggio.

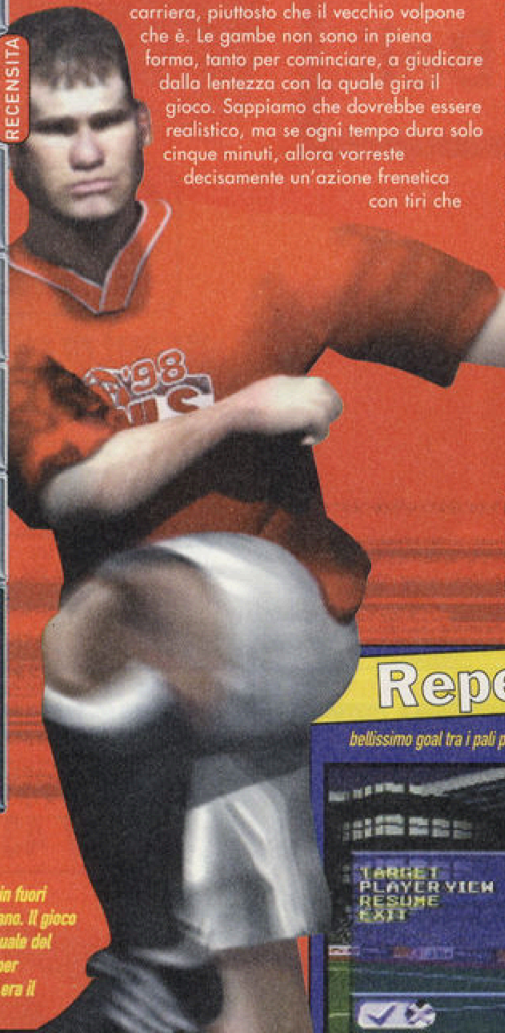
E quel che è peggio è che certe volte credevamo di avere la palla ma abbiamo visto il nostro giocatore passarci sopra e superarla. Mmm. World League Soccer non è un brutto gioco di calcio; naturalmente ha alcune idee grandi e ispirate (replay visibili da ogni angolazione e molte delle mosse speciali) ma non sono implementate molto bene. Quando vedrete come sono fluidi Bomba: 98 e International Superstar Soccer 2, senza contare World Cup '98, vi accorgerete come i limiti di velocità e del sistema di controllo lo rendano poco competitivo. World League Soccer non riesce proprio a emergere. La versione PC è migliore, ma la versione PlayStation davvero non ci ha convinti.



Peter Schmeichel osserva i giocatori del Manchester che corrono verso la porta avversaria. Ma il campionato è ormai dell'Arsenal.



Il Barnsley guadagna un corner. In cinque minuti ha avuto più successo di quanto ne abbia avuto in tutta la stagione.



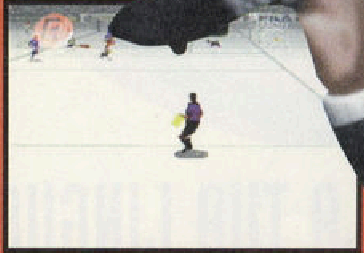
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

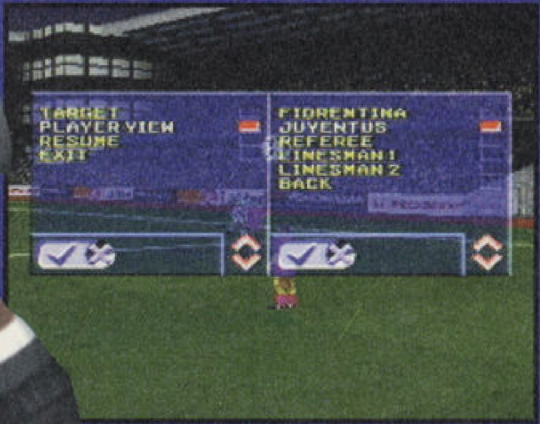
Eidos ha prodotto più di dieci giochi di calcio, e nessuno è stato di qualità eccellente. Continuate a provarci, ok ragazzi?

Repetita iuvant...

Una delle grandi attrattive di World League Soccer '98 è il replay. Potrete vederlo da ogni parte del campo, o dall'angolazione di ogni giocatore. Potrete addirittura vederlo dal punto di vista dell'arbitro o del guardialinee. Questo è parlare. Potrete anche analizzare quel bellissimo goal tra i pali per scoprire in che maniera il portiere ha visto la palla oppure osservare ancora una volta la prospettiva che ha avuto l'arbitro di quello sporco fallo.



Quando siete in fuori gioco vi pescano. Il gioco passa alla visuale del guardialinee per mostrarvi chi era il colpevole.



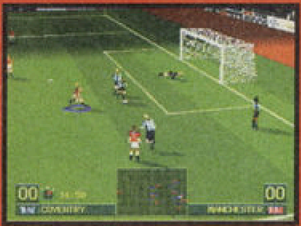
Mettete in pausa il gioco e vi verrà presentata la schermata delle opzioni, così da poter scegliere da dove rivedere l'azione. State attenti, però, visto che i replay non tornano molto indietro, quindi potreste perdere il momento che vi interessava.



Quindi utilizzando un sistema di controllo in stile videoregistratore potrete rivedere l'azione quanto vorrete, o finché il vostro avversario si stuferà e vi sparerà un pugno. Premendo su e giù sul pad direzionale potrete zoomare l'azione avvicinandovi o allontanandovi. I pulsanti laterali a destra alzeranno o abbasseranno il punto di vista.

CER'98

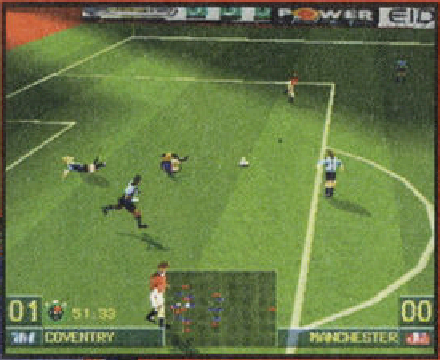




Il portiere sta giocando nel raggio della porta.







Il portiere è giù, il difensore è giù. Se questo attaccante del Coventry può raggiungere la palla sarà un goal certo.

(Sotto) Non è marcato. La palla arriva. Salta. La colpisce di testa. Goal!!! Peccato che la porta fosse la sua...





Tutte le nazioni più potenti nel calcio si trovano qui. Come, ehm... il Giappone o..., ehm, l'Iran. Ok, forse no.



Questo è pathos. Il calciatore riesce appena a raggiungere la palla prima che il portiere esegua questa grande parata.



Un po' di effetto vedrà la palla girare incontrollata, ma questa volta il portiere saprà il fatto suo.

Alcuni sintomi...

- Marcatura – facile marcare uno che ha appena preso la palla e troppo facile padroneggiare la scivolata, così diventerà praticamente impossibile mettere insieme un'azione.
- Selezione dei giocatori – la PlayStation non sceglie sempre quello giusto e quando lo fa quel giocatore comincia automaticamente a fuggire dalla palla.
- Velocità – modesta, anche per una simulazione realistica.
- Serve più azione – entro un paio di partite vi troverete a fidarvi di una o due mosse per tutto il tempo.
- Nessun premio – impegnatevici e, al contrario che in Bomba: 98, non troverete nulla di nuovo o di interessante da sperimentare. È sempre lo stesso gioco contro di voi.
- Grafica – anche se tutto è in motion-capture, i giocatori corrono come galline e non sono definiti come in altri giochi.
- Sistema di controllo – giocando con gli altri giochi di calcio, il sistema di controllo sembrerà abbastanza naturale e logico. Non qui.
- Star – hanno usato Les Ferdinand...

recensione

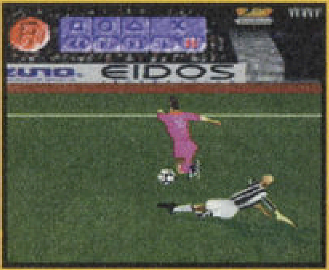
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Mosse speciali ma non troppo

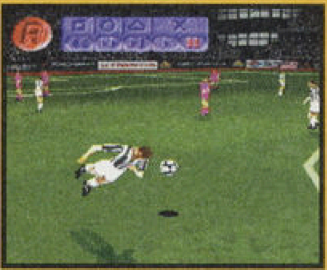
Tenendo premuti dei pulsanti o premendoli velocemente due volte potrete fare in modo che i vostri piccoli giocatori poligonali si esibiscano in una serie di mosse da campioni. Prendi questa Gazza, beccati questa, imparati questi!



Premete uno dei pulsanti laterali e colpite il pulsante del calcio per far volare la palla.



I tackle in scivolata potrebbero costarvi la squalifica nella Coppa del Mondo, ma in questo modo lascerete disorientato il difensore.



Questa si che è potenza. Il colpo di testa diritto potrebbe portare a un goal, o a una pedata in testa. Yahoo!



Ricevere un passaggio alto o una palla incrociata non rappresenta un problema quando potete stopparla di petto e correre verso la porta.



Un altro tipo di colpo di testa, questa volta da un corner. Quando la palla vi vola sopra, colpitela di testa.



Intrappolati in un angolo con la palla che non vuole stare sul terreno. Alzatela e calciatela, e quindi occupatevi del difensore. Heh, heh.

WORLD LEAGUE SOCCER	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Eidos Interactive
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA 60 – Il motion capture è impreciso ma lo stadio ha un bell'aspetto e gli effetti meteorologici sono eccellenti.

SONORO 78 – La telecronaca è buona ma gli effetti dello stadio mancano di qualcosa.

GIOCABILITÀ 68 – Lento, ingarbugliato e le mosse speciali non sono molto speciali. Frustrante e poco divertente.

LONGEVITÀ 76 – Un'enormità di campionati differenti e competizioni per le coppe con squadre da tutto il mondo.

GLOBALE 71

IL GIUDIZIO Un tentativo al di sopra della media con un sacco di idee ma con errori di esecuzione.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Se farete un punteggio molto alto a Wetrix avrete un codice d'accesso che vi permetterà di entrare in un sito web dedicato al gioco.





(Sinistra) Guardate le stupende ondulazioni del disegno. L'acqua non è poi molta.

Le bombe possono rovinare, o meglio far saltare, i vostri programmi.





Cosa c'è di più bello nel mondo dei giochi tipo Tetris delle parole "Level up"?

WETRIX



Giocando con la modalità handicap, avrete un muro con più buchi di un formaggio svizzero. Tappatelo!

Farete un bel po' di soste per andare al bagno, quando giocherete a questo gioco. L'acqua non manca...

Questo simil-Tetris è un incubo! Vi ricordate di quando continuavate a vedere i blocchi di Tetris che cadevano mentre cercavate di addormentarvi dopo una notte passata davanti al Game Boy? Bene, è la stessa cosa in 3D, con acqua che cade da tutte le parti, palle di fuoco, blocchi di ghiaccio, bombe e... Aiutooo! Sto affogando! Baaaa... mamma!

Le prime volte che giocherete a Wetrix rimarrete perplessi, confusi e un po' annoiati. Il problema maggiore nel creare un gioco tipo Tetris, il puzzle game più coinvolgente mai prodotto, è quello di mantenere la semplicità originale, cercando però di renderlo abbastanza diverso da poter essere interessante. Se non si ottiene un giusto mix, si avrà un pessimo simil-Tetris, lontanissimo dal gioco spacca-cervello in 3D della Nintendo. Wetrix, all'inizio, sembra perdersi in questo vortice di confusione. Per incominciare, la creazione di un disegno senza fessure, a tenuta stagna, sembra essere un'operazione troppo astratta e complicata (si veda la sezione "Come fare?" per tutti i dettagli). A differenza di quanto capita con i giochi di ruolo o di strategia, non vi aspettereste di dover leggere il manuale d'istruzioni prima di giocare a un puzzle. Wetrix però non è un gioco per animi semplici. Ci sono 11 livelli di difficoltà e potreste passare ore e ore a giocarci, ricominciando sempre dalla stessa schermata: Game Over. Non venite aiutati da controlli un po' imprecisi che rendono più difficile il far cadere i blocchi in un punto preciso, ma il problema principale è che ci sono pochi blocchi rispetto all'acqua che vi cade addosso. Farete appena in tempo a tappare una piccola falla che si aprirà una voragine. Come nel vecchio Tetris, potrete sviluppare diverse strategie per posizionare i blocchi. È meglio concentrarsi sul rafforzamento del perimetro per creare un grande lago oppure è preferibile costruire dei piccoli bacini di contenimento fino a raggiungere i livelli con le papere

Ascoltate con gli occhi!

Per fare un bel po' di punti dovete far apparire i due bonus moltiplicatori di Wetrix. Costruite un lago molto profondo e apparirà una papera in alto. Raccogliete un certo quantitativo d'acqua e apparirà un arcobaleno. Oltre a darvi dei punti in più, è una bella ricompensa per i vostri sforzi "costruttivi".



Le papere appaiono nei bacini molto profondi. Non c'è un limite massimo di papere: il nostro record è tre.



Ehi! Raccogliete abbastanza acqua nei vostri laghi e avrete in premio un fantastico arcobaleno.

La vita sul lago!

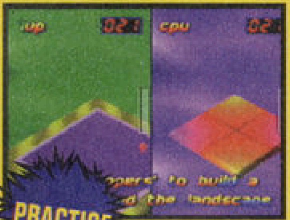
Wetrix offre tantissime modalità di gioco, aggiungendo elementi nuovi al classico "gira i blocchi e raccogli l'acqua". Alcune delle sfide in modalità Pro sono da considerare affrontabili solo quando si è in grado di costruire un bacino grosso quanto il Lago di Garda.



CLASSIC Il gioco standard: vi si accede da questa bella schermata "acquatica".



PRO Dovete essere un gira-blocchi di prima categoria per giocare a questa versione super-difficile.



PRACTICE Ci sono 9 lezioni con cui imparare a giocare a Wetrix, più una facile ma carina modalità Practice.



HANDICAP Il gioco inizia con una serie di buchi, blocchi di ghiaccio e con un paesaggio irregolare.



CHALLENGE Provate a sopravvivere per uno, cinque o dieci minuti, e inizierà a cadere una marea di blocchi.



MULTI PLAYER La modalità per due giocatori con lo split-screen è molto frenetica.

Come fare?

Per essere un puzzle, Wetrix è un tantino complicato. Non è facile da apprendere e difficile da padroneggiare come gli altri giochi del genere. Quando si incomincia, è subito tosto e bisogna leggere a fondo il manuale d'istruzioni. C'è una modalità Tutorial molto esauriente, ma non aspettatevi di poter prendere questo gioco e giocarci subito come Bust-A-Move & co. Ecco di seguito quello che cade dal cielo e come gestire i vari elementi…



Sono i blocchi di base che vi permettono di costruire i laghi. Sembrano non essere mai sufficienti a frenare le fuoriuscite d'acqua. Più ne esce, più l'indicatore blu sale. Una volta pieno, è Game Over.



Non si chiama Wetrix (da wet = bagnato) per niente. Potete avere cascate di poche gocce o interi laghi che si riversano su di voi. Dovete dirigere l'acqua nei vostri bacini, anche se poi inizierà pure a piovere: come se non bastasse.



Sarete felici nel vederle nel vostro indicatore degli oggetti. Le palle di fuoco fanno evaporare qualsiasi massa d'acqua su cui vengono gettate, riducendo il livello nell'indicatore blu. Ricordatevi di buttarle sempre nel vostro lago più grande.



Una bella rottura a base di tritolo. Proprio quando siete fieri del laghetto che avete costruito, queste sciagure incominciano a cadere, e possono fare un bel buco nella vostra costruzione. È meglio farle cadere in una zona sicura che potrete riparare con gli elevatori.



Questi elementi radono al suolo la vostra costruzione, ma non sono del tutto malvagi. Più terra accumulate sulla vostra costruzione, più alto diventa l'indicatore del terremoto sulla sinistra. Buttando giù le parti "sbagliate" della costruzione eviterete che quest'ultima venga ridotta a un cumulo di macerie.



Potete "ghiacciare" l'acqua per evitare che fuoriesca, ma quando il ghiaccio si squaglierà (col passare del tempo, o con una fireball) avrete una dose di H_2O che non potrete imbottigliare facilmente.

bonus che moltiplicano il punteggio? È superfluo dire che, una volta che crederete di aver trovato la formula giusta per contenere un piccolo oceano, si abbatterà una catastrofe sotto forma di bombe che creano buchi dappertutto, ghiaccio e terremoti. Tuttavia, per avere un'idea di quanto sia avvincente Wetrix, sappiate che anche quando l'acqua vi uscirà dalle orecchie, vi ritroverete a premere subito il tasto Start nella schermata "Game Over" per una nuova partita. L'estremo difficoltà di Wetrix è il vero punto di forza del gioco. Proverete un vero senso di soddisfazione se riuscirete a sopravvivere più di cinque minuti. E, come in Tetris, il fatto di accumulare punti per battere i vostri record rende questo puzzle praticamente senza fine. Anche se alla fine vincerà sempre il Nintendo 64, ci giocherete spesso per vedere quanto riuscite ad andare avanti e se siete capaci di evitare l'inondazione. Le cascate d'acqua di Wetrix aggiungono un nuovo elemento (letteralmente) alla tipologia di giochi simil-Tetris. Se sopravviverete a qualche diluvio e costruirete una diga abbastanza alta, apparirà un arcobaleno, premio per lo sforzo profuso nel costruire il bacino di contenimento: vi innamorerete di questo gioco. Oltre ai classici blocchi dalle varie forme che cadono dall'alto, questo gioco offre qualcosa di nuovo rispetto al vecchio Tetris e ai giochi a esso simili, pur mantenendo un uguale numero di ore passate a rigiocarci e imprecare. È uno dei migliori giochi per Nintendo 64 in circolazione.

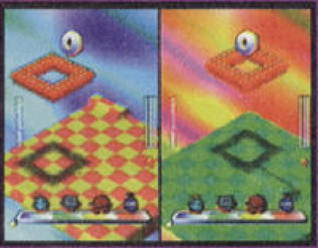


Può sembrare tutto acqua e blocchi, ma è un puzzle game ben fatto.



Sta piovendo a catinelle!

Wetrix ha una modalità per due giocatori con split-screen abbastanza buona, ed è la maniera migliore per scaricare un po' d'acqua nell'altra parte dello schermo, come nel classico Bust-A-Move. A differenza di questo gioco però, bisogna essere davvero alla pari per fare una battaglia d'acqua decente.



Come nella modalità normale di Wetrix, all'inizio le cose sono tranquille.



Nella modalità per due giocatori, vince chi sopravvive più a lungo al nubifragio…



…ma se usate la palla di fuoco per far evaporare un vostro bacino, l'acqua viene trasferita dall'altra parte.



Ora è il momento giusto: scaricategli l'acqua addosso quando meno ne ha bisogno. Evviva!

WETRIX	
VERSIONE RECENSITA	Nintendo 64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Activision
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Bella presentazione ed effetti d'acqua degni di Super Mario 64, ma è sempre un puzzle game. 70	Musica sognante ed effetti sonori che ben rispecchiano il caos sullo schermo… Roboante! 63	È a volte molto frustrante per le vostre povere meningi, ma i buoni puzzle devono essere così. 80	Ci giocherete spesso per migliorare i vostri record e per vedere quanto riuscite a resistere. 82	82

IL GIUDIZIO Wetrix è un gioco che tutti i fan di Tetris, Bust-A-Move e simili dovrebbero avere.


Le armi del fuchikoma colpiranno il loro obiettivo finché lo terrete sotto tiro. Questo elicottero sta per fare una brutta fine.


Le esplosioni sono imponenti e d'effetto. Specialmente quando sparate un paio di granate.


È essenziale tenere d'occhio il radar per evitare che i nemici vi colgano di sorpresa.


I codici necessari a terminare il primo livello sono nascosti in questi ragni meccanici.


Nelle fogne c'è questo nemico meccanico che vi vuole fare a pezzettini. Prendete il laser e fatelo fuori.

GHOST IN THE SHELL

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA), Saturn, MD, N64

Armi enormi e belle ragazze dagli occhioni dolci. Allora dev'essere un gioco basato sui cartoni animati giapponesi...

Troppa pubblicità, poca giocabilità... è la legge dei giochi basati sui film. Sin dai tempi dell'adattamento di RoboCop per Spectrum è stato così. OK, ci sono state delle buone eccezioni, come GoldenEye per Nintendo 64 e Blade Runner per PC. La regola generale sull'adattamento gioco/film, però, vale proprio come prima.

Come spesso accade, il gioco, nella fattispecie Ghost in the Shell, ha poco a che fare con il film a cartoni animati e i fumetti omonimi, di grande successo in Giappone, ma sfida la tendenza generale delle licenze dei film, essendo fondamentalmente un buon gioco. Sviluppato dagli stessi programmatori di Jumping Flash, Ghost in the Shell riprende il mondo platform di quest'ultimo con qualche cambiamento, così da non rendere subito evidenti le similitudini tra i due giochi. Basta sostituire il leprotto meccanico di Jumping Flash con il granchio corazzato rosso di Ghost in the Shell, e la somiglianza salta agli occhi. In ognuna delle 12 missioni dovete pilotare un Fuchikoma, ovvero un piccolo mezzo corazzato rosso (che, per altro, non esiste nel film). Come una specie di Uomo Ragno meccanico, può arrampicarsi su ogni superficie, verticale o orizzontale, o anche attaccarsi al soffitto, che dà un effetto disorientante quando lo schermo aggiusta la visuale per farvi stare a testa in su. Grazie alla sua manovrabilità e al corposo arsenale a disposizione, dovete portare a termine le vostre missioni che, in genere, consistono nel distruggere una serie di obiettivi o raggiungere la fine del livello dove, secondo la Direttiva N° 1 dei videogame, incontrerete un nemico finale. Nascondersi e sparare come pazzi sono gli ingredienti principali del gioco, e sono ben amalgamati. L'eccellente manovrabilità del mezzo e la visuale in rotazione alzano il livello generale di un gioco che sarebbe altrimenti potuto essere un normalissimo sparatutto in 3D. Per i fanatici dei cartoni animati giapponesi, il bello del gioco sta nelle sequenze di intermezzo e nella presentazione, che da sole valgono l'acquisto. Ghost in the Shell offre anche altri aspetti interessanti. Le missioni sono diverse tra loro e particolarmente difficili (per essere un gioco prodotto in Giappone); inoltre, guidare il Fuchikoma è un piacere. Peccato che la storia del film, molto complessa, sia stata ridotta a un semplice sparatutto, ma Ghost in the Shell rimane una gradita aggiunta al genere.


La maggior parte dei nemici meccanici è enorme, ma la manovrabilità del Fuchikoma vi aiuterà molto.



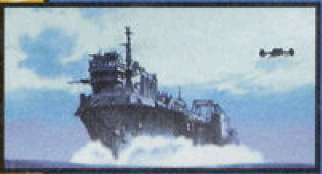
Un buon sparatutto con ottimi filmati in full motion video.

Magici momenti da film...

La trama del gioco è sviluppata grazie a delle sequenze animate di prim'ordine, prodotte appositamente per il gioco dai disegnatori del film originale. Una volta finito il gioco, compongono un lungometraggio di ottima qualità, da tenere nella collezione di ogni fan di questo genere.


Bisogna ammettere che la sequenza d'apertura è la migliore. Un mix frenetico di animazione tradizionale e computerizzata...

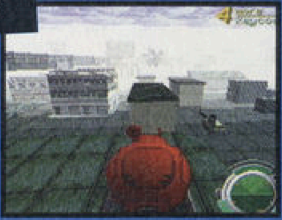

Ecco l'eroina del cartone animato, Motoko Kusanagi, alla guida del suo Fuchikoma, mentre spara a tutto ciò che vede.


I nostri eroi sono sulle tracce di alcuni criminali cattivissimi, cui bisogna dare una lezione. C'è un livello "sul mare" nel gioco.


Non sorprendetevi nel veder parlare un mezzo corazzato. Il creatore di Ghost in the Shell è noto per l'aggiunta di particolari bizzarri.

Me mareo!

Avendo delle qualità simili a quelle di un ragno, il vostro Fuchikoma può arrampicarsi sui muri. La visuale si adatterà a seconda della vostra posizione. Anche se a volte potrete restare un po' confusi, svilupperete uno stomaco di ferro.






GHOST IN THE SHELL

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sony
PREZZO	108.000 lire
USCITA	Ora

	Commento	Voto
GRAFICA	Forse un po' poco colorata, ma ben dettagliata e varia.	79
SONORO	Musiche toste di star internazionali della techno-music danno a Ghost in the Shell un ottimo sonoro.	82
GIOCABILITÀ	Sparare e arrampicarsi, con un buon equilibrio tra esplorazioni nascoste e distruzione a tutto campo.	85
LONGEVITÀ	Solo 12 livelli di media grandezza, ma le cose si complicano presto. Ci giocherete spesso.	80
GLOBALE		81

IL GIUDIZIO Uno sparatutto di altissimo livello con una presentazione che merita di essere vista.

LA GUIDA

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...



Cosa succede in Giappone? Ve lo dice Games Master, con la sua Guida all'eccezionale Tokyo Game Show '98, che questo mese divide il nostro consueto spazio con lo speciale su Tekken 3. Sayonara!





Tekken 3



Ultime Notizie

Questo mese sono giunte in redazione delle notizie sulla censura della versione americana di Tekken 3, in uscita quando leggerete queste righe. Il finale di Anna Williams è stato cambiato completamente (non che sia troppo forte nella versione giapponese, per chi ancora non l'abbia visto). Inoltre pare che la Sega abbia richiesto una modifica. Avete presente i tasti da premere in basso nello schermo in modalità Practice? Bene, la Sega America ha brevettato questo sistema di tasti sullo schermo e non vuole che la Namco lo sfrutti, quindi anche questi verranno eliminati. Non sappiamo se il finale di Anna apparirà sulla versione per il mercato europeo... continuate a leggere queste pagine.

Tutto cominciò così (parte 2)

In modalità Theatre potrete vedere i finali di tutti i personaggi che avete già scoperto (inserendo il disco di Tekken 2 in questa modalità, potrete assistere alle sequenze viste nel capitolo 2). Potrete anche assistere all'introduzione dell'arcade, che però è leggermente più debole della epica sequenza per PlayStation.



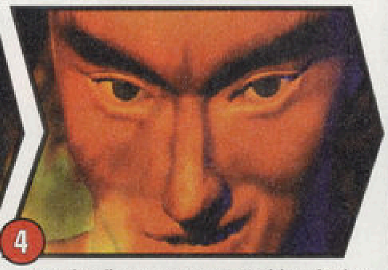
1 Non avete giocato al coin-op? Bene, la sequenza inizia con l'inquadratura delle palpebre di Jin...



2 ...ed ecco apparire il suo vecchio amore, Jun Kazama, protettrice degli animali.



3 Si è avvicinata al perfido Kazuya dopo il secondo capitolo, avvertendo il suo potere malefico...



4 ...ma, prima di accorgersene, attratta dal suo fascino, ha dato alla luce un bel pargoletto, Jin Kazama.





5 Il cattivone si presenta per portar via il pargolo, ma Jin (che cara donna...) lo sconfigge.



6 Quindici anni dopo la Tekken Force di Heihachi trova il Dio del Combattimento, che appare...



7 ...vicino alla casa di Jin e Jun. Dopo essere stato colpito e reso incosciente, Jin si sveglia per scoprire che sua madre...



8 ...è morta! Quindi si dirige verso la casa del nonno, Heihachi, per imparare l'arte del combattimento.



9 Quattro anni dopo, l'ormai diciannovenne Jin scatena la sua violenza carica di desiderio di vendetta su Ogre.



10 Ovviamente non vi viene detto nulla di questo nell'introduzione di presentazione dell'arcade.

Via di qui!

Una delle nuove funzioni nel controllo dei lottatori in Tekken 3 è quella che permette loro di muoversi di lato. Nella solita foga dei combattimenti, è però difficile utilizzare questa interessantissima funzione al meglio. Per spostarsi di lato è infatti necessario premere velocemente i pulsanti direzionali su o giù, in modo da spostare il lottatore verso una delle due direzioni. La metà delle volte, però, almeno all'inizio, il risultato sarà un semplice salto, che porterà a una triste fine. Ecco Heihachi che ci spiega come sfruttare questa funzione...



Iniziamo così

Premete e rilasciate molto velocemente il pulsante direzionale in su.



Per la cronaca, questo è il terzo costume di Jin...



...giocate con Jin cinquanta volte e lo otterrete.



Fate attenzione a come l'altro lottatore segua...



...con gli occhi e la testa il vostro movimento.



"Beh, dove è andato il nonno?".



"Maledizione! Eccolo qua!"



A me!

Premete il pulsante direzionale giù per muovervi alle spalle dell'avversario.





Mentre vi spostate, la telecamera vi segue.



In questo modo rimanete sempre sulla sinistra.



Anche le fonti di luce si muovono.



Ed ecco l'attacco mortifero di Heihachi.



Ancora una leggera pressione del pad...



... e abbiamo un bel 180 gradi. Carino.

I personaggi

Ecco in tutta la loro magnificenza i personaggi principali di Tekken 3. Guardate le foto, consultate le schede ed entusiasmatevi!

Jin Kazama

Nazionalità: Giapponese
Età: 19
Stile di combattimento: Stile karate avanzato di Mishima

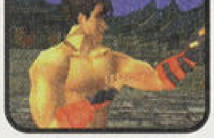
A quindici anni, poco prima di perdere la madre, ha saputo di essere figlio di Kazuya Mishima. Naturalmente, dopo essere stato allenato accuratamente da suo nonno, Jin ha uno stile di combattimento simile a quello di suo padre e di Heihachi stesso. Una interessante aggiunta a questa terza edizione del King of Iron First.





(In alto) Quello con il vero Ogre non sembra un combattimento alla pari. In realtà, il pipistrellone non è molto veloce...





Ling Xiaoyu

Nazionalità: Cinese
Età: 16
Stile di combattimento: Varie arti marziali cinesi

Dopo essere stata scoperta su una nave di linea del Mishima Financial Empire, Ling schiaffeggia bellamente tutti gli uomini a bordo. Heihachi, impressionato dalle sue doti, le promette di regalarle il parco di divertimenti dei suoi sogni se vincerà il torneo. Un personaggio molto agile e divertente da utilizzare.



Una lottatrice eccezionale da osservare. Come potete vedere dalle immagini, la ragazza è decisamente tosta, soprattutto quando si parla di calci, la sua pregorativa numero uno.





HWOARANG

Nazionalità: Coreana
Età: 19
Stile di combattimento: Tae Kwon Do

Studente del dojo di Baek Doo San, Hwoarang fa parte de Fraud Team, un gruppo che combatte per denaro (all'inizio nascondono le loro vere abilità, per aumentare le puntate contro di loro, e poi dimostrano le loro vere capacità...). Hwoarang si ridimensiona solo dopo un pareggio in combattimento contro Jin Kazama, e, visto che Baek è stato chiamato dal Dio del Combattimento, Hwoarang partecipa al Torneo...



Il Tae Kwon Do, arte marziale scelta da Hwoarang, si basa sull'uso della velocità per infliggere il danno maggiore al nemico.





(In basso) Ha dei pugni davvero potenti. Senti che botto!

EDDY GORDO

Nazionalità: Brasiliana
Età: 27
Stile di combattimento: Capoiera

Nato da una delle famiglie più ricche del Brasile, il diciannovenne Eddy, al ritorno di scuola, trova suo padre colpito a morte. A spararagli sono stati i narcotrafficanti brasiliani, quindi dice al figlio di incolparsi dell'omicidio, in modo tale da essere al sicuro in prigione. Durante una rivolta di detenuti, Eddy nota un vecchio che usa la tecnica della Capoiera. Si allena per otto anni prima di partecipare al torneo per avere l'aiuto della Mishima Corporation.







Il nostro amico brasiliano è sicuramente spettacolare. I giocatori meno esperti dell'arcade tendevano a scegliere Eddy, anche perché è uno dei combattenti più belli da vedere. I suoi lampi volanti causano danni pesantissimi.

FOREST LAW

Nazionalità: Americana
Età: 25
Stile di combattimento: Arti Marziali

L'orgoglio di Marshall Law, che ha allenato Forest alla perfezione ma gli ha vietato di partecipare alle gare fuori del suo dojo. Le sorti di Marshall si incrociano con quelle di Paul Phoenix, e un giorno, mentre il padre è via, Forest inizia ad allenarsi con lui. Il combattente americano cerca di convincere Forest a partecipare al 3° Torneo del King of Iron Fist, dicendogli che combatte molto meglio del padre. Che faccia tosta!







Forest ha imparato molto dal genitore, assimilando molte delle velocissime mosse della dinastia dei Law. I principianti potranno adattarsi molto facilmente al suo fluido stile di combattimento.

PAUL PHOENIX

Nazionalità: Americana
Età: 46
Stile di combattimento: Varie arti marziali basate sullo judo

Un tamponamento a catena ha impedito a Paul di affrontare Kazuya nel duello finale del 2° Torneo, e ancora oggi deve vincere il torneo che gli permetterebbe di essere riconosciuto come uno dei Grandi. Anche se ha 46 anni, ha la vista di un'aquila e la forza di una tigre. Forse sarà lui il Re del 3° Torneo King of Iron Fist.



Provate questa mossa: Avanti ● + ●. Un pugno classico di Paul che, anche se lento da portare, mette al tappeto qualsiasi avversario non velocissimo.





Nazionalità: Cinese
Età: 45
Stile di combattimento: 5 tipi di arti marziali cinesi

Ecco, di ritorno da Tekken 2, il Superpoliziotto di Hong Kong che non si stanca mai! Dopo l'ultimo torneo, è ritornato al suo vecchio lavoro di investigatore di crimini internazionali. All'età di 45 anni sta indagando sulla scomparsa di alcuni maestri delle arti marziali. Gli uomini di Heihachi gli hanno proposto di partecipare al Torneo.



(Destra) Ecco come i più ricordano Lei in Tekken 2: in perfetta divisa da poliziotto di Hong Kong.

Lei non rimane più tanto tempo a terra come nel capitolo precedente.

Nazionalità: Messicana
Età: 28
Stile di combattimento: Wrestling

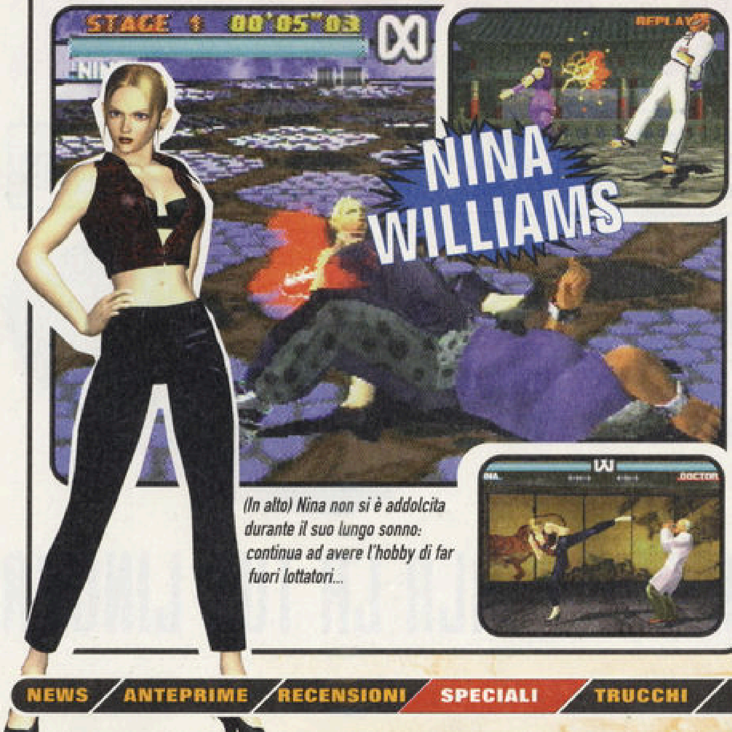
La violenza di una bestia! Il ciccione è un povero orfanello cresciuto nell'orfanotrofio messicano di King. All'età di 24 anni viene a sapere della morte di King e perciò prende la maschera del suo maestro per vendicarlo. Armor King inizia ad allenarlo, e quattro anni più tardi gli confessa la storia di come il Dio del Combattimento ha ucciso il King originale. King 2 ora conosce lo scopo della sua vita.



Armor King ha allenato molto bene King 2. Così bene che chi era abituato al repertorio di mosse del King originale si sentirà subito a casa.

Nazionalità: Irlandese
Età: 22
Stile di combattimento: Tecniche di uccisione basate sulle arti marziali

Una discussione con la sorella, Anna, le ha impedito di uccidere Kazuya nel 2° Torneo, quindi le forze di quest'ultimo le hanno catturate per usarle come cavie nell'esperimento Cold Sleep n° 2 (Sonno Freddo) del Dr. Boskonovitch . Sono passati quindici anni e la ricomparsa del Dio del Combattimento le risveglia. Nina ha l'ordine di uccidere Jin Kazama.



(In alto) Nina non si è addolcita durante il suo lungo sonno: continua ad avere l'hobby di far fuori lottatori...

Nazionalità: Nessuna
Età: Sconosciuta
Stile di combattimento: Arti marziali Majini

La figlia del Dr. Boskonovitch, morta improvvisamente, è conservata all'interno del macchinario dell'esperimento Sonno Freddo. Il dottore ritiene di avere bisogno del sangue del Dio del Combattimento per terminare la sua ricerca e riportare in vita la figlia. Yoshimitsu, che deve la vita al Dr. Boskonovitch, partecipa al Torneo per aiutare il suo vecchio amico.



Yoshimitsu pesa 63 kg. È il terzo lottatore più leggero.

(Sinistra) Ci si sente solidali con il povero Paul, vero? Il Dr. Boskonovitch e Yoshimitsu hanno varie mosse in comune.

Tokyo GAME SHOW '98



Eventi del Tokyo Game Show 98:

- Tre giorni di fiera
- 147,913 visitatori assetati di giochi
- 470 giochi presentati da 93 espositori
- Nintendo non era presente: hanno la LORO fiera a parte...
- Il 52,7% del software era per PlayStation...
- ...il 17% per Saturn, il 4,3% per GameBoy, e solo il 3,6% per Nintendo 64
- Il 14,4% dei giochi era rappresentato da giochi di ruolo



Per la prima volta al mondo!

Esatto. Lo stand di Konami è stato il primo posto nel mondo dove si poteva giocare a Metal Gear Solid, ed era comprensibilmente pieno di fan che aspettavano il loro turno per poter assaggiare i primi due livelli del gioco. Con efficienza tipicamente nipponica, ai primi della fila veniva data una lista di comandi, quindi non si perdeva tempo a imparare i controlli una volta in gioco. Valeva la pena aspettare.



Persino il Sonic Team di Sega ha fatto "un salto" allo stand Konami per vedere il fantastico Metal Gear Solid.



Se non riuscivate a trovare posto, un filmato in ciclo vi rammentava cosa vi eravate persi.



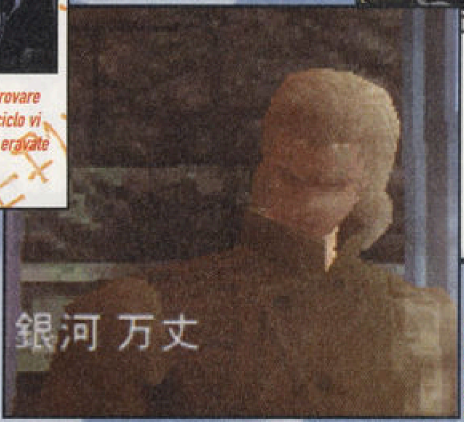
(Destra) Ah-ha! Questa guardia sembra il giusto candidato per qualche ritocco al collo.



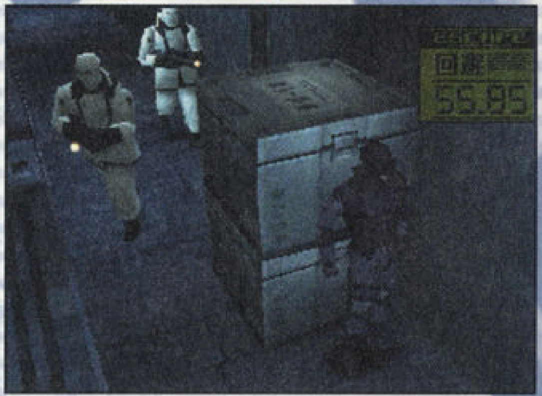
(Sotto) Il punto di vista può essere in prima persona o in terza.







L'intro, che mostra il viaggio di Snake verso la base FOXHOUND, è fantastica.



(Sinistra) Quando una guardia vi scopre, un 'indicatore di possibilità di fuga' appare al posto della mappa.

Nascondetevi efficacemente e smetteranno di cercarvi. Fallite e vi spareranno fino alla morte, che è esattamente quello che sta accadendo a destra. La prossima volta dovrete fare meno rumore.







Metal Gear



Data di uscita prevista: Settembre

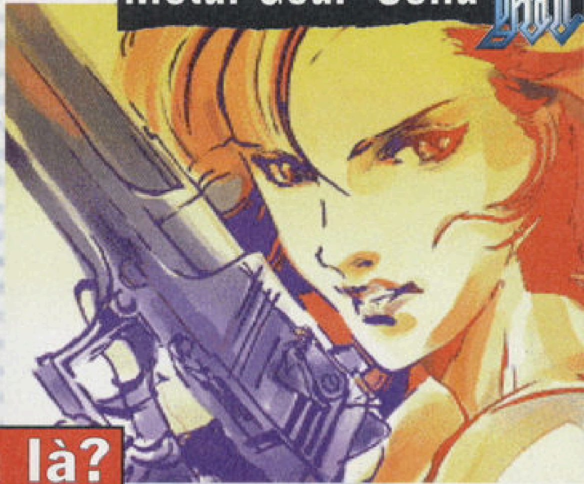
- Casa: Konami
- Formato: PlayStation
- Numero di giocatori: 1
- Tipo di gioco: Avventura d'azione

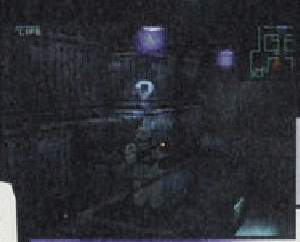
La star del Tokyo Game Show. Lo stupefacente thriller di spionaggio e azione di Konami è stato finalmente presentato in veste giocabile (benché il demo avesse solo un livello di allenamento e un altro relativamente semplice) e non ha deluso le aspettative. Il 'Gioco dello Show' di Games Master ha attratto migliaia di visitatori, ed era persino possibile vedere alcuni membri del Sonic Team di Sega farsi strada fra la folla per vedere il gioco in dettaglio.

Il mondo è vicinissimo a una catastrofe nucleare, a causa di un'organizzazione terroristica (FOXHOUND) che ha preso il controllo di un deposito di armi nucleari sulle isole Fox poco lontane dall'Alaska. Siete voi, naturalmente, i prescelti per la missione. La sequenza introduttiva mostra Solid Snake che arriva alla base via mare (il tutto mostrato col motore grafico del gioco, piuttosto che con una sequenza in grafica compiterizzata). Equipaggiato con delle bombole a ossigeno il nostro Snake procede a esplorare sott'acqua (in questa fase dello sviluppo del gioco, Snake corre anziché nuotare). Benché il gioco sia incredibilmente veloce e pieno di effetti (aspettate di vedere i riflessi nelle pozzanghere), il sistema di controllo non è inizialmente semplice da padroneggiare. Il pad direzionale fa ciò per cui è stato progettato, e se vi trovate vicini a un muro, Solid Snake vi si appoggerà di schiena guardandosi attorno per vedere se arrivano nemici.



Solid non deve mai farsi vedere dai nemici.





Le guardie di Metal Gear sono equipaggiate con grandi fucili e non sembrano troppo amichevoli.



Se non sarete abbastanza silenziosi, attirerete più guardie di quante ne possiate tenere a bada.

Alt! Chi va là?

Ecco a voi il cast di Metal Gear. Difficilmente troverete una raccolta più grande di individui con nomi strani, una pistola e una personalità ambigua. Nei panni di Solid Snake, incontrerete questi personaggi avanzando nel gioco, con sequenze poligonali che illustreranno il dispiegarsi della trama.



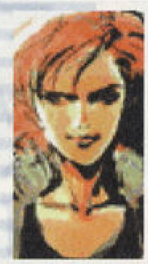
Valcam Raven Metà eschimese. Val sopporta molto bene il freddo.



Psycho Mantis. Ex spia del KGB e dell'FBI, ora alla FOXHOUND.



Liquid Snake. Il boss malvagio della FOXHOUND e la nemesi di Solid Snake.



Meryl Silverburgh. La compagna di Snake, proviene da una famiglia di soldati.



Dr. Naomi. L'agente infiltrato che aiuta Snake.



Sniper Wolf. Eccellente cecchino.



Revolver Ocelot. Maniaco delle Ruskie e membro del FOXHOUND.



Solid Snake. La star del gioco. Nome reale ed età sconosciute.



Ninja. Un cyborg-ninja piuttosto misterioso. Amico o nemico?



Solid

Premendo ●, si abbasserà, permettendovi di farlo passare in angusti cunicoli. Per far fuori rapidamente una guardia, arrivatele da dietro senza farvi notare e spaccatele il collo. Quindi con un braccio attorno al collo del malcapitato e un ginocchio nella sua schiena potrete usarlo come scudo. Una cosa che non sembra essere cambiata dai tempi del primo titolo è la mappa posizionata in un angolo dello schermo. Utilizzandola, potrete vedere dove si trovano le guardie e le telecamere, e anche scoprire in che direzione stanno guardando! Dato che il gioco si basa molto sul non farsi vedere e sull'agire in stile "assassino silenzioso" come Nina Williams, la mappa vi sarà di aiuto innumerevoli volte. Ancora più utile è il modo in cui la mappa cambia quando siete stati scoperti da una guardia (notate il punto esclamativo gigante sopra le loro teste). A quel punto, infatti, la mappa diventa un indicatore di rischio, che misura l'entità del pericolo e la vostra possibilità di fuggire. Questo sarà un gioco per cui varrà la pena comprare una PlayStation. Non c'è davvero altro da aggiungere.



Sssshhh! C'è Snake qui, che si è appostato sotto a un carro armato. Non respirate, non tossite, non starnutite e restate immobili.



Affrontare ambienti con molte persone come questo è facile, grazie alla mappa nell'angolo in alto.

CARATTERISTICHE

Metal Gear Solid è pieno di dettagli, fin troppi per descriverlo qui. Ecco un esempio: Snake si prenderà persino un raffreddore in uno degli ultimi livelli (siamo in Alaska dopo tutto) e il suo starnutire improvviso metterà in stato di allerta le guardie nelle vicinanze.



Lo stile di combattimento di Eddy lo rende il più forte personaggio del gioco. Aspettatevi proteste se lo selezionate!

Tekken 3 trionfa!

Un'immensa insegna illuminata Namco e una gigantesca immagine di Jin hanno attirato come falene una marea di visitatori. Lo stand Namco era ovviamente dominato dal gioco che tutto il Giappone stava aspettando da tempo. E se l'idea di giocare al migliore picchiaduro del mondo non vi attirava abbastanza, Namco aveva pensato anche a voi, facendo ballare la troupe di ragazze di Tekken 3 a ogni ora in maniera piuttosto interessante. Bisognerà attendere l'inverno per l'uscita europea.





Siamo solo noi, o anche voi riuscite a scorgere due sosia di Ling Xiaoyu in queste immagine?

Tekken 3





(Sopra) Giocate con un Dual Shock e potrete sentire i colpi. (Sotto) Ooo. Non vi viene da piangere?



Data di uscita prevista: Ora

Casa: Namco
Formato: PlayStation
Numero di giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Picchiaduro

Namco ha impiegato più di un anno nello sviluppo della conversione di Tekken 3 per PlayStation, ma l'attesa è stata davvero ripagata. Nonostante le limitazioni RAM della PlayStation, l'utilizzo di una varietà di tecniche di compressione ha permesso di creare una conversione molto fedele all'originale (i fondali non sono in 3D reale, ma il gioco li simula molto bene). Inoltre, Namco ha così provato che le conversioni dalle potenti schede arcade System 12 sono possibili e che i limiti tecnici della PlayStation non sono ancora stati raggiunti!

L'intero stand Namco al Tokyo Game Show era dedicato a Tekken 3 (come potete vedere dalle foto) e gli standisti hanno proposto vari quiz e competizioni per attirare più visitatori. Il gioco è stato secondo solo a Metal Gear Solid nella nostra classifica personale. Eccovi alcune immagini per darvi l'idea...



CARATTERISTICHE

I boss del gioco vengono sbloccati (giocando nella modalità Arcade) nello stesso ordine della versione arcade.





(Sinistra) Il ninja spaziale Yoshi. ha una grande mossa nella quale si tiene in equilibrio sulla spada. (Destra) Le sequenze di vittoria sono migliori che mai, grazie al maggiore dettaglio dei combattenti.

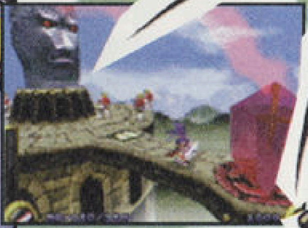




(Sopra) Brave Fencer non è proprio un gioco di ruolo. Ci sono molte sezioni di piattaforme e nemici di fine livello.



(Destra) Ha destato interesse quasi quanto Metal Gear Solid e Tekken 3.



(Sinistra) Il Giappone si sta preparando ad accogliere il nuovo capolavoro Square.



Brave Fencer Musashiden

Data di uscita prevista: nel '98

- **Casa:** Square Soft
- **Formato:** PlayStation
- **Numero di giocatori:** 1
- **Tipo di gioco:** RPG di azione

Zelda 64 spunta in molte discussioni riguardanti il nuovo gioco di ruolo di azione Square. Brave Fencer Musashinden ha molto in comune col titolone Nintendo, combinando lo stile 3D di Super Mario 64 con elementi di gioco di ruolo in tempo reale.

A livello grafico il gioco è molto simile a un arcade, con un mondo poligonale e texturizzato da esplorare. Gli elementi arcade sono anche estesi alla meccanica di gioco, visto che gli eventi RPG tipici, come battaglie e magie, avvengono in tempo reale. L'enfasi è posta sull'esplorazione e i dialoghi, benché l'atmosfera sia molto più rilassata che nelle ultime produzioni Square (soprattutto Parasite Eve). La data di uscita non è ancora stata confermata, ma il titolone sta già avendo molta attenzione dalla stampa specializzata in Giappone. Nessuno sa quanto grande sarà il gioco, ma ci saranno almeno 2 CD pieni zeppi di mondi da esplorare.

CARATTERISTICHE

È un gioco Square, produttore dei migliori giochi di ruolo del mondo.

Final Fantasy 5



A parte alcuni cambiamenti è essenzialmente lo stesso gioco visto su SNES tempo addietro. Una buona cosa tutto sommato.



Data di uscita prevista: Ora

- **Casa:** Square
- **Formato:** PlayStation
- **Numero di giocatori:** 1
- **Tipo di gioco:** RPG

Il Final Fantasy V originale uscì il 6 dicembre del 1992. Ora, quasi sei anni dopo e in seguito all'eclatante successo di Final Fantasy 7, Square lo ripresenta in versione PlayStation. La principale differenza è la nuova introduzione in computer grafica, ma a parte questo e altri piccoli cambiamenti nella grafica e nella giocabilità resta identico alla versione a 16 bit.

Final Fantasy V si svolge in tre mondi e presenta cinque personaggi principali (benché il vostro gruppo possa essere formato solo da quattro personaggi alla volta). La storia, comunque, è piena di vento. Per farla breve: il re del castello Tycoon si dirige al Tempio del Vento cavalcando il suo dragone perché ha sentito qualcosa nel vento. Tutti nel mondo notano quindi che il vento si ferma, e quando il re entra nella camera del cristallo, i cristalli elementali esplodono. Fuori, meteore giganti colpiscono il suolo e un ragazzo e il suo chocobo partono per investigare sul mistero...

Su grande schermo

Aggiornamenti sui film di Resident Evil e Tomb Raider, e quali attori vi prenderanno parte, stanno già circolando sulla rete. Liz Hurley e Sandra Bullock, comunque, non verranno convocate per Final Fantasy – The Movie, che sarà un lungometraggio di animazione renderizzato in stile Toy Story, ma con una trama più oscura.



FFVII...

Final Fantasy 5 utilizza un sistema di lavoro simile a quello visto in Final Fantasy Tactics. Vi farà impazzire all'inizio, ma alla lunga vi darà molte soddisfazioni. Recuperate frammenti del cristallo elementale per ottenere nuovi lavori, che vanno dal cavaliere al ladro e dal monaco al mimo. Ce ne sono 20 in tutto.





Ninja e cavaliere sono "lavori": danno ai vostri personaggi nuove abilità.





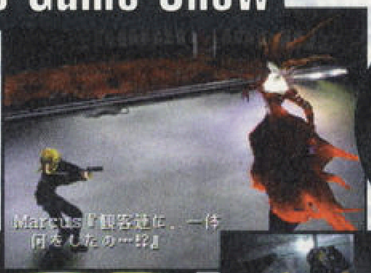
Se non avrete la giusta serie di abilità, avrete molti problemi nelle battaglie di Final Fantasy V.

CARATTERISTICHE

Mentre i riflettori erano puntati su Brave Fencer Musashinden e la versione PlayStation di Final Fantasy V, delle voci riguardanti Final Fantasy VIII hanno iniziato a circolare. Square dovrebbe annunciare ufficialmente il gioco a breve, e la versione nipponica è prevista per la fine dell'anno. Vi daremo maggiori dettagli nel prossimo numero.

(Destra) Fortunatamente, potrete cliccare per evitare i lunghi dialoghi.

(Sotto) Potrete muovervi in tempo reale nei combattimenti.





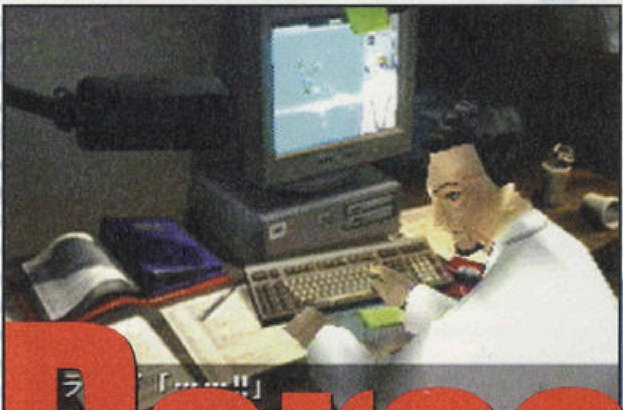





Inizierete il gioco con una piccola pistola. Dateci l'M16!



(Sinistra) Buzzakkaaa! La compatibilità col Dual Shock significa che i vostri polsi sentiranno ogni colpo.





Parasite Eve

Data di uscita prevista: Ora

Cosa: Square
Formato: PlayStation
Numero di giocatori: 1
Tipo di gioco: RPG Cinematografico

Se per qualche ragione questa è la prima volta che leggete di Parasite Eve, allora vi siete già persi il nostro primo commento sul fantastico gioco Square a pagina 24. Andate a leggerlo subito!

Vi è più chiara la meccanica del gioco ora? Bene. La prima cosa che vi impressionerà sarà certamente la qualità della presentazione grafica. Dal filmato iniziale in computer grafica, che raggruppa scene prese dalle varie sequenze che si incontrano nel gioco, ai fondali finemente dettagliati (alcuni dicono fin troppo: i personaggi a volte contrastano troppo con essi), il gioco risulta effettivamente di aspetto "cinematografico" . Date un'occhiata a queste schermate... La seconda cosa che vi colpirà sarà il differente stile dei combattimenti. Sono una sorta di ibrido fra tempo reale e turni. Sono in tempo reale: una volta che incontrerete un mostro, andrete in modalità combattimento, ma potrete sempre scappare ed evitare i confronti. L'elemento a turni contribuisce comunque a bilanciare le cose: dovrete aspettare che i vostri livelli di attacco e Parasite Energy siano al massimo prima di poter colpire il nemico con un attacco (e i livelli scenderanno nuovamente). Questo giova molto alla dinamica dell'azione, e anche se non è così immediato come Resident Evil, è certamente un gioco con un bilanciamento perfetto fra esplorazione, sviluppo del personaggio e azione. Ne sapremo presto di più.

CARATTERISTICHE

Le incredibili scene in computer grafica. Non sono migliori tecnicamente di quelle viste nei vari Tekken e in Resident Evil 2, ma sono indubbiamente quelle con la migliore regia e il miglior sviluppo della trama.




(Sinistra) Una grande varietà di angolazioni differenti assicurano un look cinematografico anche ai combattimenti.



(Sinistra) Questa siete voi, una meravigliosa creatura. L'eroina di Parasite Eve sta diventando quasi come Lara Croft sulle riviste giapponesi.

Dead or Alive



Data di uscita prevista: Ora

Casa: Tecmo
Formato: PlayStation
Numero di giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Picchiaduro

Benché sia appena uscita in Giappone, la versione PlayStation di Dead or Alive ha attratto ugualmente una nutrita schiera di appassionati allo stand Tecmo. È una sfortuna, forse, che la sua uscita abbia coinciso con quella di Tekken 3, poiché si tratta di un picchiaduro molto divertente e, probabilmente, anche più avanzato del famoso titolo Namco.

Dead or Alive offre lo stesso sistema Danger Zone che rendeva la versione da sala giochi così divertente. Prima di uscire dal ring, il personaggio che finisce nella zona esterna riceve un notevole danno causato da un'esplosione. L'idea è quella di usare tutte le tecniche a vostra disposizione, incluso un pulsante in stile Virtua Fighter 3 per fuggire e un sistema di prese simile a Tekken, per spingere il vostro avversario in quella zona. Divertente.



I vestiti e le mosse sono gli stessi della versione per Saturn.



CARATTERISTICHE

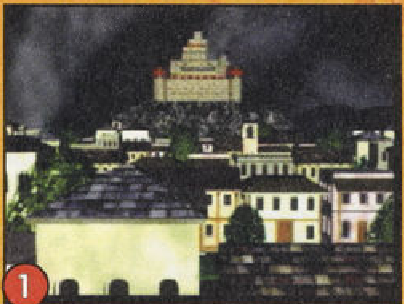
Questa versione PlayStation è stata migliorata rispetto a quella Saturn: i personaggi sono molto più definiti e ci sono molti fondali in più (incluso lo stage della Cina ispirato a Tekken). Il più grande vantaggio di questa versione, comunque, risiede nella compatibilità col Dual Shock. Come in Rebel 2, questo si rivela essere utilissimo per effettuare certi attacchi e aiuta la versione PlayStation di Dead or Alive a sembrare quasi un altro gioco rispetto a quella Saturn. Oh, e potrete vedere anche i seni delle combattenti ondeggiare in modo buffo.





Il TNT incontra l'FMV!

Per sottolineare quanto questo gioco sia differente dai suoi predecessori, la Hudson ha realizzato una sequenza introduttiva che spiega come il nostro fido Bomberman si sia ritrovato in un'ambientazione strategica e da gioco di ruolo.



1 *Se avete ambientato il vostro gioco nel medioevo, quando i cavalieri erano valorosi, ecc., ecc., vi servirà un castello. Eccolo.*



2 *Ecco il nostro Bomberman, e non sembra troppo felice...*



3 *... il che non sorprende se si dà un'attenta occhiata al boss.*



4 *Potranno anche avere facce a forma di TV, ma li amate, vero?*



5 *Maledetto piedone! Bomberman e i suoi amici si scontrano con un sosia di Godzilla.*



Finalmente Bomberman entra nei ranghi della nobiltà e diventa re nel Quest mode del gioco.



Anche quando verrà tradotto in inglese questo resterà il capitolo più complesso della serie.

SATURN



10 *(Sopra) Un uomo luminoso con una maschera a gas! Se la nostra memoria non ci tradisce, questo era il boss del gioco originario.*



9 *(Sopra) A giudicare da quel cappello, ci aspetta qualche duello in stile Sinbad.*



8 *(Destra) Da vero uomo d'azione, Bomberman raggruppa i suoi amici.*

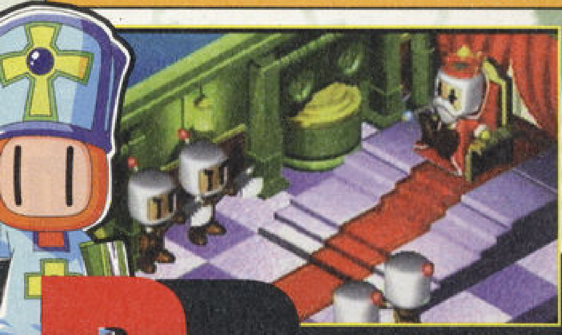


7



6 *(Sopra) Un po' di esplosioni dopo, Bomberman esce vittorioso!*





Vincete, e quando avrete finito di esultare in maniera inconsulta, otterrete un sacco di soldi con i quali potrete potenziare il vostro esercito.





Bomberma



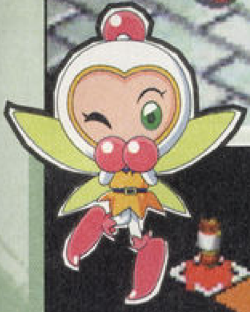
Data di uscita prevista: Autunno '98

Casa: Hudson Soft
Formato: PlayStation/Saturn
Numero di giocatori: 1-2
Tipo di gioco: RPG Tattico

Anche se non era possibile giocarci alla fiera, Hudson aveva un demo di un nuovo titolo della serie Bomberman che è in fase di sviluppo, e che rappresenta un grosso distacco dalla tipica azione della serie. Gli unici legami con la serie Bomberman sono il sistema di bombe e il look dei personaggi, dei power-up e dell'ambiente. A parte questo, Bomberman Wars segna un drastico distacco dagli altri titoli della serie (molto più di Bomberman 64). È un gioco di ruolo nel quale annientate le forze nemiche o uccidete il loro re.

Nonostante il suo look alternativo, il titolo si basa su un sistema di gioco molto complesso, simile a quello visto nella serie Tactics Ogre per Super NES, PlayStation e Nintendo 64 (per quelli che non conoscono il popolare gioco giapponese, è essenzialmente un RPG strategico in visuale isometrica simile a Vandal Hearts). Come in una partita a scacchi, iniziate piazzando le vostre unità sul campo di gioco, e ogni fazione muove a turno avanzando le proprie truppe. C'è un orologio per velocizzare le fasi strategiche: quando raggiunge lo zero, i Bomberman lasciano le proprie







La fazione controllata dal computer avrà unità più aggressive delle vostre, con anche monaci e ninja.



Dovrete selezionare il nemico, il numero dei turni, e le unità prima di giocare.



Lasciare le bombe è probabilmente l'unico legame con i titoli precedenti.



Ricordate Vandal Hearts? Questo gioco è alquanto simile, ma con le bombe.



Wars

CARATTERISTICHE

Potrete ripartire le bombe fra le vostre unità, ognuna con differenti caratteristiche. Sono a vostra disposizione individui esplosivi come i Bomber Ninja, Monaci, Arcieri, Giganti e Capitani per creare il vostro esercito. Nel Quest mode le vostre vittorie sono ricompensate con soldi che possono essere utilizzati per migliorare le vostre forze, e la composizione del vostro schieramento gioca un ruolo significativo nel vostro successo o fallimento.

bombe dove si trovano. Portateli al punto giusto per fare il massimo danno. Il gioco ha due modalità: Quest e Battle.
Nella prima, diventate Bomber King con il compito di superare vari livelli (da 13 a 25 a seconda del livello di difficoltà), salvando amici e sconfiggendo 4 boss.
Il Battle Mode vi permette di selezionare il tipo di nemico, la difficoltà, il numero di turni e cose simili, e quindi vi permette di sfidare il computer o un altro giocatore in una battaglia all'ultima bomba.

G.A.S.P.!

Data di uscita prevista: Ora

Casa: Konami
Formato: PlayStation
Numero di giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Picchiaduro

Un altro picchiaduro che cerca di accaparrarsi il trofeo di miglior picchiaduro per Nintendo 64 è stato G.A.S.P.! Fighters NEXTreme di Konami. È appena uscito in Giappone e siamo spiacenti di segnalare che non si tratta di niente di paragonabile a Tekken o a Virtua Fighter. Nonostante ciò, ha i suoi lati positivi. Ci si può nascondere dietro elementi del fondale e ci sono effetti di luce ben fatti, ma sembra molto fumo e poco arrosto, complessivamente.





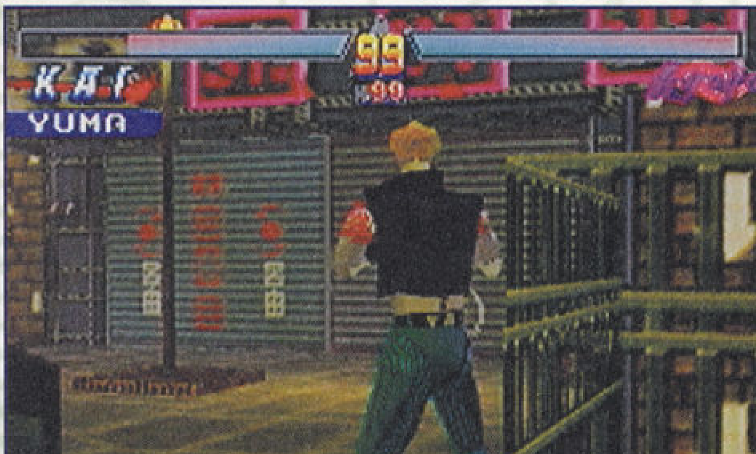
CARATTERISTICHE

È possibile creare il proprio personaggio preferito, a partire dalla capigliatura per finire con i vestiti. Sembra carino, anche se migliore notevolmente il gioco.



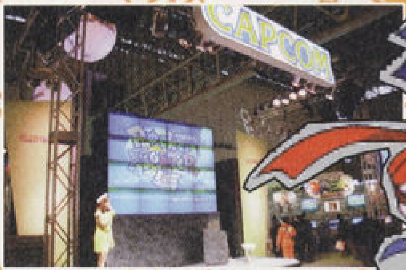
G.A.S.P.! ha interessanti modalità tag team e di creazione dei personaggi, ma resta un picchiaduro mediocre.

Himuro Kai, a sinistra, è il tipico Ryu della situazione, mentre Agami Carol Rin è la tipica scolaretta nipponica.



MERITATO RIPOSO

Dopo il successo di Bio Hazard 2 (Resident Evil 2 qui da noi), la Capcom nipponica si è presa una pausa per il Tokyo Game Show di quest'anno. I più grandi titoli in mostra erano, poco sorprendentemente, Pocket Fighter e Darkstalkers 3. Abbiamo anche avuto notizie che il terzo episodio della serie Street Fighter Alpha è già in avanzato stato di sviluppo: evviva!





(Destra) Dopo aver giocato a Pocket Fighter vi sentirete… felici… leggeri… piccoli…





Pocket Fighter



Data di uscita prevista: Giugno '98

Casa: Capcom
Formato: PlayStation/Saturn
Numero di giocatori: 1-2
Tipo di gioco: Picchiaduro

Dodici ragazzini e ragazzine che si massacrano di botte! Pocket Fighters sbarca sulle console, e questa volta è GUERRA. Nell'angolo rosso: Ryu, Ken, Chun-Li, Sakura, Akuma, Zangief, Ibuki e Dan dalla serie di Street Fighter! Nell'angolo blu: Felicia, Morrigan e Hsien-Ko dalla dinastia di Darkstalkers! E infine, beh, al centro del ring che alza una carta col numero del round c'è… Tessa di Warzard!

Come in Super Puzzle Fighter 2 Turbo, da cui origina Pocket Fighter, la serie Capcom di personaggi colorati super deformed combatte per delle gemme. Al contrario del puzzle game, comunque, questo gioco non prende la forma di un clone di Tetris, bensì quella di un picchiaduro. L'animazione è tipicamente Capcom, fluida, dettagliata e addirittura spettacolare quando entrano in gioco le mosse speciali, e la giocabilità non è da meno. Ci sono cinque differenti modalità disponibili. Arcade Battle è quella che i fan del coin-op esamineranno per prima, essendo una conversione dell'originale con intro per i personaggi e sequenze di fine gioco migliorate. Delle altre modalità, Running Battle è forse la più coinvolgente: dovrete sconfiggere i 12 personaggi in un tempo limite molto ristretto.

CARATTERISTICHE

La modalità Edit Fighter vi permetterà di creare il vostro sotto-personaggio dopo aver avuto la valutazione psicologica dall'adorabile Tessa, la 'Più moderna psicologa magica' del gioco. Potrete quindi provare le vostre abilità di combattimento contro di lui, o guardarlo combattere un sotto-personaggio di un vostro amico, salvato su memory card. La versione Saturn ha bisogno della famigerata espansione da 4 MB, ma una volta che il gioco sarà stato caricato, non ci saranno più caricamenti fra un round e l'altro.



(Destra) Questi siete voi e (sopra) voi alle calcagna dei gatti nella vostra tuta robotica.



Con le isole sospese nel cielo non è una sorpresa vedere gatti che cadono dal cielo…



COME IN SALA GIOCHI?

Come sono le versioni console rispetto agli originali da sala giochi? Beh, molto buone, davvero. La grafica è ottima (inutile dirvi quanto sia colorata…), la giocabilità è veloce e i controlli rispondono bene. I puristi di Street Fighter potrebbero storcere il naso, ma già sappiamo che questo gioco avrà un successo pazzesco.



(Sinistra) Akuma appariva nel coin-op e non manca nemmeno qui, più bello che mai…



Queste tre foto sono tratte dalla più dettagliata versione coin-op.









Le texture non sembrano molto dettagliate al momento, ma almeno questo aiuta a mantenere la velocità alta, anche nella modalità in 4.

Choro-Q 64

Data di uscita prevista: Giugno '98
Casa: Takara
Formato: Nintendo 64
Numero di giocatori: 1-4
Tipo di gioco: Gioco di guida



Penny Racers! Micro Machines! Er… Choro-Q! Potranno anche essere piccole, ma sono veloci!

Il sistema di potenziamento del mezzo è una piacevole aggiunta.



Benché poco rappresentato alla fiera, il Nintendo 64 aveva alcuni titoli degni di nota. Il più interessante di questi era probabilmente Choro-Q 64, un nuovo gioco di corse di Takara. Simile alla versione uscita per PlayStation, mostra un sacco di macchine giocattolo che corrono lungo strade molto larghe.

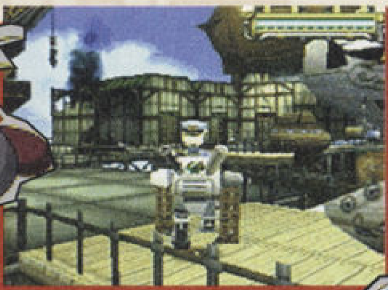
Una delle caratteristiche più attraenti di Choro-Q è il modo in cui potrete creare la vostra pazza macchinina. Oltre alla solita scelta di gomme e motore, potrete anche modificare le impostazioni dello sterzo, il tipo di telaio, armatura e armi. Dopo aver vinto una gara (contro al massimo altri 4 concorrenti), avrete la scelta di aggiungere le parti delle macchine dei vostri avversari al vostro veicolo. Nel gioco esistono anche upgrade speciali, ma dovrete ottenere degli ottimi risultati in gara per potervi mettere le mani sopra. Non andrete da nessuna parte, comunque, se non riuscirete a manovrare al meglio le vetture. Fortunatamente se siete già familiari con altri giochi che richiedono sgommate, come Mario Kart o Gran Turismo, vi sentirete perfettamente a casa qui, anche se Takara ha fatto del suo meglio per far apparire le macchine esattamente come giocattoli radiocomandati.

CARATTERISTICHE

Potrete costruire i vostri percorsi, benché questo consista semplicemente nel mettere curve, rampe, piloni e cambiare l'altezza delle parti del tracciato. Il tutto verrà quindi salvato sul Memory Pack, così potrete portare i vostri percorsi a casa di un vostro amico.

Tail Concerto





Data di uscita prevista: Ora
Casa: Bandai
Formato: PlayStation
Numero di giocatori: 1
Tipo di gioco: Avventura d'azione 3D

Appena uscito in Giappone, il delizioso adventure di Bandai era il titolo di punta dell'azienda al Tokyo Game Show. È un gioco di esplorazione in stile Mario ambientato in una serie di isole sospese in cielo. Voi vestirete i panni di un poliziotto, che ha come peculiarità quella di essere un cane. I mastini sono i buoni nell'improbabile mondo di Tail Concerto, mentre i gatti sono i combinaguai.

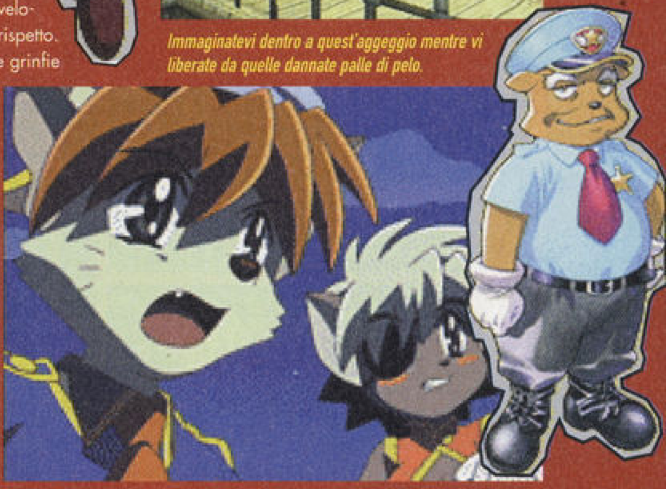
Sarà vostro compito trovare i malvagi gatti con l'ausilio del vostro robot. Sarete in grado di afferrare quei maledetti gatti e chiuderli in gattabuia (scusate) così come di saltare e sparare palle d'acqua. I felini causano problemi in molti modi, non ultimo dei quali lanciandovi contro delle bombe (che potrete raccogliere e tirar loro indietro se siete abbastanza veloci). Anche se abbiamo visto quest'idea in milioni di giochi, Bandai è riuscita a creare un gioco con un ambiente incredibilmente vasto da esplorare. Potrebbe non essere il platform più dinamico del mondo a vedersi, ma il pop-up è tenuto al minimo possibile e la velocità è di tutto rispetto. Metteremo le nostre grinfie su una copia e vi faremo avere altre notizie in un prossimo futuro.

CARATTERISTICHE

Nulla di sconvolgente, Tail Concerto è un solido, simpatico gioco di piattaforme.

Immaginatevi dentro a quest'aggeggio mentre vi liberate da quelle dannate palle di pelo.





Massive Atta

Dance! Dance! Dance!

Un gioco PlayStation simile a Bust-A-Move: azione frenetica a tempo di musica. Come il popolare simulatore di ballo nipponico, è una sorta di danza testa a testa, ma i personaggi, e la grafica complessivamente, non sono spettacolari come quelli di Bust-A-Move. Vi permette però di inserire i vostri CD musicali, e i ballerini si muoveranno al ritmo del disco da voi prescelto.



Non ha la grafica di Bust-A-Move (sinistra) ma c'è un sistema di RPG dietro la sua pazzia.



Q-Boat

Un gioco misterioso per PlayStation, simile ai titoli di corse di macchinine Choro-Q. Solo che stavolta il mezzo di trasporto Super Deformed è una barca!





Issate le vele! Aspettatevi di vederne delle belle in questo divertente simulatore di vela.

Astronoko

Agricoltori spaziali di tutto il mondo unitevi! Sviluppato da ENIX e Muu Muu, il team della serie Jumping Flash, questo gioco vi mette nei panni di un fattore spaziale che tenta di diventare il numero uno dell'universo. Suona un po'... pazzo? Beh, aspettate di vedere quando posizionerete le trappole per prendere il Babuus mangia-piante...

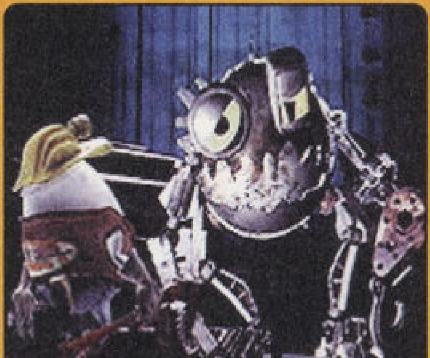


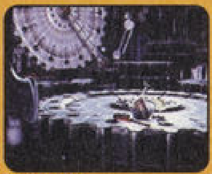
Chiamateci pazzi, ma pensiamo che questa simulazione di giardiniere spaziale potrebbe essere molto bella. Speriamo arrivi in Europa.



Hello Charly!

Dovete aiutare un uovo. Un'esperienza piuttosto curiosa, davvero...







Sarà la triste rana meccanica, il cappello dell'eroe uovo o L'INTERA IDEA DEL GIOCO che ci spaventa?

Star Ocean: The Second Story

Un gioco di ruolo per PlayStation, pieno di fondali pre-renderizzati, battaglie poligonali in tempo reale e sequenze in computer grafica. L'azione è ambientata 20 anni dopo il primo gioco, con moltissime nuove caratteristiche (incluso un sistema di 'Doppio Eroe' che vi permette di iniziare la missione con un personaggio e di finirla con un altro).





Non rivaleggia con Final Fantasy 7 graficamente, ma vorremmo avere più RPG. Tira fuori il dizionario giapponese-inglese, Sony!

Rebus

Un RPG tattico con personaggi ideati da Yoshitaka Amano (già apprezzato nei Final Fantasy). Fra 18 capitoli e 36 livelli, il gioco si focalizza su carte chiamate Catlia, che quando combinate vi permettono di creare magie, migliorare le vostre unità e cose simili. È inoltre previsto che sarete in grado di salvare oggetti su memory card e quindi scambiarli coi vostri amici.

Sembra che Konami sia al lavoro per portare questo titolo per PlayStation anche in Europa...



Riuscirà a togliere a Final Fantasy Tactics la palma di miglior gioco di ruolo tattico?



ack

Il Tokyo Game Show è talmente pieno di titoli che avremmo potuto riempire l'intera rivista raccontandovi di tutti. Invece, qui di seguito ci sono i migliori esclusi dal reportage, comunque titoli di tutto rispetto...

Darkstalkers 3

Capcom non ha svelato molte sorprese alla fiera, ma Darkstalkers 3 (conosciuto anche come Vampire Saviour) su Saturn era uno spettacolo. Grazie alla cartuccia da 4 MB, si è rivelata davvero una conversione fantastica. Ne saprete di più sul prossimo numero...



Dark Messiah

Uno splendido adventure per PlayStation da Atlus. Simile per certi versi a D, la storia si sviluppa grazie a un bellissimo 'film' in computer grafica, e l'intero gioco sembra bello come Parasite Eve.

Se riesca nel compito di catturare le oscure atmosfere horror come Parasite Eve è ancora tutto da vedere, però.

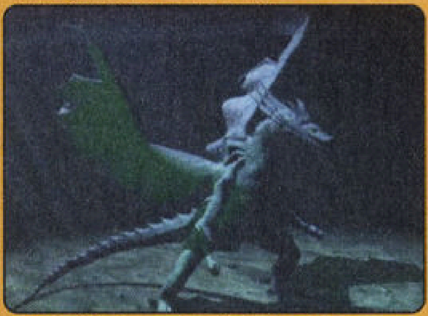


Resident Evil sta facendo indubbiamente sentire la sua influenza, e sempre più giochi horror infestano gli scaffali. Urrà!

Zil O'll



Gli RPG per PlayStation sono senza dubbio numerosi, e l'avventura 3D di Koei è sicuramente una delle più belle a livello grafico. Il gioco vi permette di personalizzare il vostro eroe (il suo nome, il sesso, il colore dei capelli) e sceglierne il tipo di 'anima'. Anime diverse hanno differenti abilità (ci sono anime da cavalieri o da maghi, per esempio) e più nemici sconfiggerete, più punti anima guadagnerete (migliorando le vostre abilità).



Ecco i draghi! Beh, cosa vi aspettavate da un RPG?

Destrega

Lo strano picchiaduro per PlayStation di Koei utilizza un sistema simile a quello di Ergheiz di Square. I combattimenti hanno luogo in spaziose arene poligonali 3D (con locazioni come la cima di una scogliera e un castello), nelle quali potrete utilizzare lo scenario a vostro vantaggio. Gli attacchi avvengono sotto forma di mosse regolari o attacchi magici da lontano, che potrete sferrare contro il vostro avversario da una collina o da un albero.



Da Dynasty Warriors in poi, Koei ha iniziato a farsi un nome nel campo dei picchiaduro.

Kattobi Tune



Il gioco di corse di Genki per PlayStation potrebbe assomigliare a Gran Turismo, che è ora il punto di riferimento in Giappone, e ne condivide molti aspetti simulativi. I poveri piloti devono pianificare i loro impegni, dall'allenamento alle date delle gare vere e proprie.



Il Giappone si prepara ad affrontare un'ondata di titoli che cercheranno di contrastare Gran Turismo: ce la faranno?

Decortora

Un altro gioco "innovativo": un gioco di corse che vede come protagonisti camion con CB! Scegliete il vostro mezzo preferito e fate vedere chi siete ai vostri colleghi sulla Queen's Highway. Apparentemente sarete in grado di spingere fuori strada le macchine che vi si pareranno davanti. Decortora è di Human, gli sviluppatori di F1 Pole Position su Nintendo 64 e dovrebbe, se le nostre preghiere vengono ascoltate, essere pubblicato anche fuori dal Giappone.



Un bel cambiamento rispetto ai bolidi ai quali siamo abituati, vero? Inoltre, sentirete i clacson più assordanti mai sentiti in un videogioco.





Questa oscura città sommersa è molto claustrofobica, grazie alla sua struttura piena di cunicoli in stile Tomb Raider.

TESORI SOMMERSI





Benché non sia il più bel gioco della fiera, B.L.U.E ci ha favorevolmente colpiti.







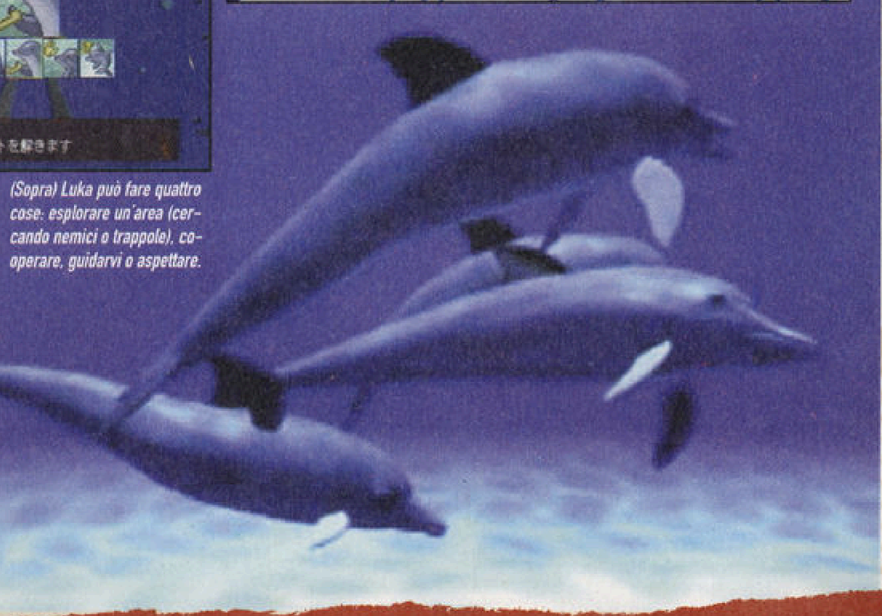




(Sopra) Luka può fare quattro cose: esplorare un'area (cercando nemici o trappole), cooperare, guidarvi o aspettare.



Come nel vetusto titolo Sega Ecco the Dolphin, dovrete tenere d'occhio il vostro livello di ossigeno e cercare dei bonus che lo ripristinino in parte.



B.L.U.E. Legend of Water

Data di uscita prevista: Settembre

- Casa: Hudson Soft
- Formato: PlayStation
- Numero di giocatori: 1
- Tipo di gioco: Avventura d'azione

Il migliore nuovo gioco presentato da Hudson Soft, B.L.U.E. – Legend of Water, vede i creatori di Bomberman avventurarsi in uno stile di gioco simile a quello di Tomb Raider, con in più dei delfini. Voi impersonate Maia, una ragazza di 17 anni molto carina, che sta aiutando suo padre alla Northern Cross Marine Research Base durante le vacanze estive. Anziché far fuori dei malviventi con delle pistole nelle tombe del Tibet o di Venezia, qui vi ritroverete a pattugliare l'oceano risolvendo misteri, esplorando navi affondate e tenebrose rovine.



Grande attenzione è stata posta nel trasmettere al giocatore un convincente effetto di nuoto, e se lascerete completamente andare i controlli, noterete Maia fluttuare spinta dalla corrente. Anche respirare è molto realistico nel gioco: la vostra barra di aria inizierà a scendere non appena andrete sott'acqua, e verrà ulteriormente ridotta se verrete danneggiati da trappole o dagli animali che incontrerete. Non sarete soli, lì fuori. Luka è un delfino, e vi aiuterà in maniera essenziale! B.L.U.E. si appresta a essere un titolo davvero impressionante, e anche se l'idea potrebbe non essere incredibilmente originale (anche Konami ha presentato un nuovo gioco subacqueo per PlayStation: Dolphin's Dream), è certamente realizzata con stile.



L'intro è piena di delfini.

CARATTERISTICHE

La conclusione di B.L.U.E. è alla fine di cinque capitoli, ma con un'improvvisa decisione il team ha assicurato che ci saranno cinque finali differenti, a seconda di cosa farete. Un'altra interessante caratteristica è il modo in cui Hudson ha usato delle registrazioni di veri delfini per le comunicazioni di Luka con Maia.


LA GUIDA
Vi ha appassionato il resoconto del Tokyo Game Show? Speriamo di sì, e vi diamo appuntamento al mese prossimo con la terza parte dello special su Tekken 3.
SONY
PlayStation
SEGA SATURN
PC

DISPONIBILE PER
VERSIONE PC RECENSITA



"Anche se hai la più fantastica e scintillante armatura mai vista io ho appena trovato l'anello della protezione, quindi le tue armi non mi faranno neanche il solletico!".

Alcuni dei (molti) nemici sono più spaventosi di altri. Quando vi imbatterete in questa specie di mantide (a destra) vi verrà un colpo.



Anche questo simpatico amico verde (sotto) fa un ingresso in scena piuttosto inatteso. Tenetevi pronti!



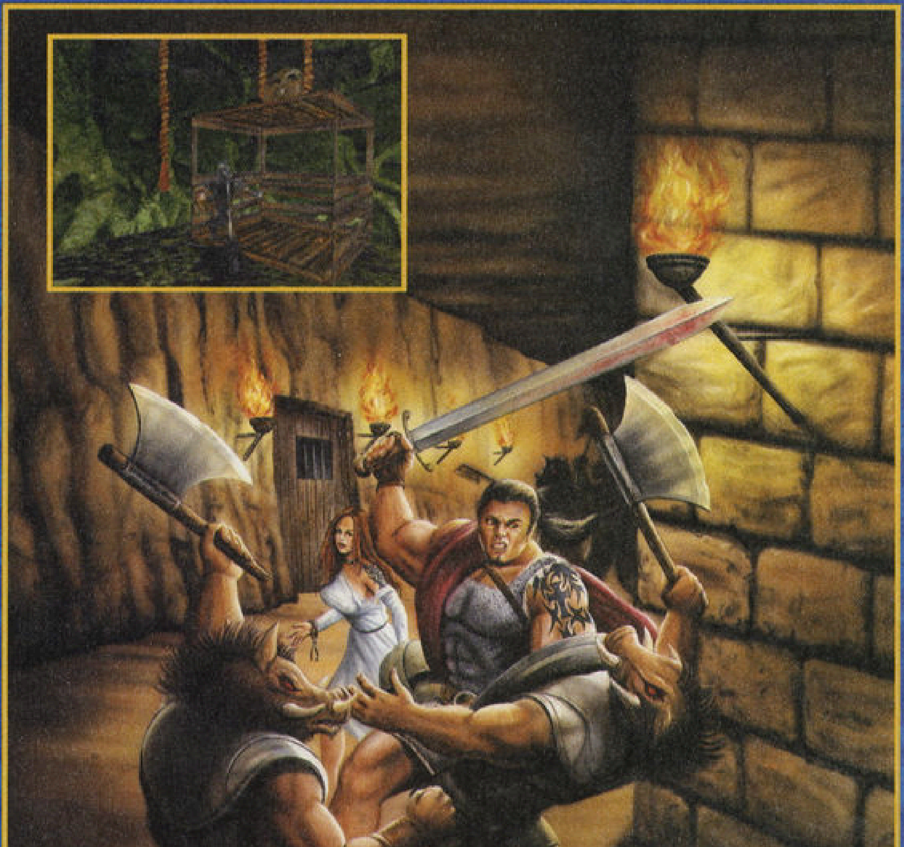


DIE BY THE SWORD

Se volete fare impazzire di rabbia qualcuno non perdete tempo con gli insulti, quello che fa al caso vostro è... segargli via una gamba!

Avete presente il cavaliere nero nel film parodia sul Santo Graal dei Monty Python? Malgrado gli amputassero braccia e gambe, continuava a voler combattere. Anche ridotto a un torso senz'arti minacciava di attaccare i nemici (mordendo loro le caviglie).

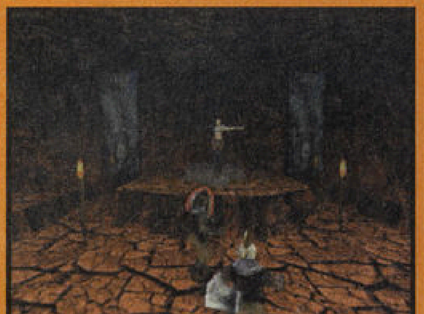
Sicuramente è più divertente vedere la scena che sentirla raccontare, ma il fatto è che Die by the Sword è pieno di esempi di questo tipo di humour macabro. Non sarà facile trattenersi dal ridere vedendo un orco mutilato dai vostri fendenti che ballonzola in giro agitandovi contro l'ascia. Die by the Sword è un'avventura che mostra una leggera somiglianza con Tomb Raider e Deathtrap Dungeon. Siete un cavaliere medioevale chiamato Enric che intraprende una missione per salvare la sua donna, Maya, che è stata rapita dai Kobolds per essere torturata e poi sacrificata in un rituale. Non ci aspettiamo un premio per il miglior soggetto originale... La trama ben 'collaudata' è comunque un problema trascurabile visto che il gioco risulta veramente divertente da giocare. Chi ama il macabro si divertirà a privare i nemici delle varie appendici. Uno dei metodi migliori per rendere meno minacciosi i nemici è infatti quello di mozzar loro il braccio che brandisce l'arma. Volendo aggiungere al danno la beffa potrete raccogliere il loro braccio e 'schiaffeggiarli' con l'estremità insanguinata dell'arto appena troncato. È l'apoteosi del grottesco. Agire in questo modo non è solo divertente (almeno per alcuni), ma utile ai fini del proseguimento del gioco. Un possente orco non è poi troppo possente senza piedi! In aggiunta a tutto ciò ci sono molti trabocchetti e rompicapo. Quasi sin dalla prima schermata dovrete muovervi nello scenario (praticamente si può andare dove si vuole) facendo continuamente attenzione a non finire appesi a una corda o



Per recuperare tutte le energie basta premere F3 durante il gioco. Una dritta che farete bene a ricordare...

Povera cara!

Procedendo nel gioco vi verranno proposti dei brevi filmati che mostrano la vostra povera donnina che viene maltrattata e trascinata da un posto all'altro. Qui la vediamo legata su un altare di Shamen. Sembra che stia per... non vogliamo rovinarvi la sorpresa.



Gira, volteggia e... taglia!

Nei combattimenti ci sono un paio di metodi ben distinti per il controllo del personaggio. Il primo metodo è il più classico, in stile sala giochi, il cui scopo è colpire alla testa, al busto e alle gambe. Il secondo, il metodo 'VSIM' è molto più difficile da padroneggiare. Con questo metodo avrete pieno controllo della spada e la potrete far volteggiare in aria come se fosse l'estremità del mouse.



Con un bel colpetto in questo punto il Kobold sarà costretto a saltellare su una gamba sola. Così impara...



Dopo averci fatto la mano, col VSIM sarà uno scherzo far volare in aria le teste degli orchi.



Basta schivare il suo colpo e reagire al contrattacco. Se non è ancora del tutto fuori gioco non vi resta che riprovare.

in qualche altra situazione scomoda. Le parti del gioco relative ai rompicapo si ispirano palesemente a Tomb Raider: dovrete attivare degli interruttori per aprire delle porte e spingere dei pulsanti per far muovere dei blocchi. Come in Tomb Raider si devono effettuare dei salti insidiosi. In altre parole si tratta di un gioco del tipo corri/salta/aggrappati/fatti scoppiare il cuore in gola. Die by the Sword può rientrare nel genere di Tomb Raider, ma ci sono sostanziali differenze. Innanzitutto, i combattimenti di Die by the Sword sono favolosi. Il ritmo è sempre sostenuto e non si corre certo il rischio di annoiarsi, visto che in qualsiasi momento ci si può trovare davanti un mostruoso insetto gigante o a qualche altra amenità da cardiopalma. Quando si passa poi al nocciolo dell'azione la questione si fa ancora più interessante: le luci sui corpi dei nemici non indicano solo dove li state colpendo ma anche la gravità del colpo inferto. Un paio di 'rossi' sulla testa e il vostro nemico crollerà al suolo. Non è il solito picchiaduro in cui bisogna premere freneticamente venti tasti per volta; se sperate di riuscire a superare indenni l'attacco di tre orchi bavosi dovrete programmare la difesa e il contrattacco. Si tratta di una splendida avventura ricca di combattimenti dalla quale non vi staccherete neanche per vedere la partita di beach volley femminile trasmessa in televisione. Se non è assuefazione questa...

Non è mio figlio, lo giuro!

Roba da matti. Quando raggiungerete il 'nido' di Trog e colpirete le uova, la creatura che sbucherà fuori dall'uovo penserà che siete sua madre e vi farà impazzire seguendovi dappertutto. Non si può colpire la bestiolina e i suoi grugniti e mormorii vi scocceranno parecchio. Un suggerimento: non aprite le uova a metà...

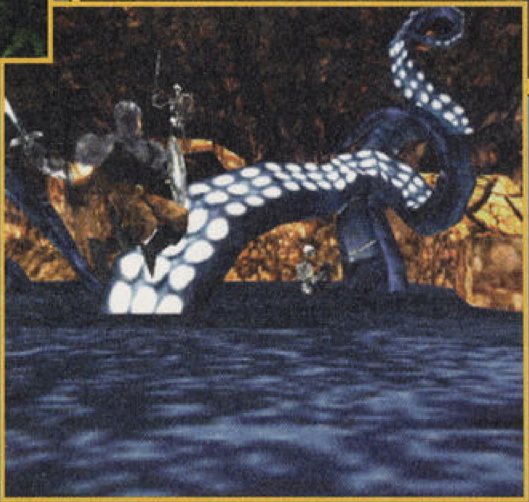




Uno dei punti più palesemente ispirati a Tomb Raider. Per attraversare il fiume dovrete saltare su delle piattaforme. Chissà cosa c'è dietro quella cascata...

L'unico modo per sbarazzarsi di questi appiccicosi tentacoli è dimostrare loro un po' di affetto... affettandoli (scusate). Attenti, non ci mettono tanto a riprendersi.







Spostando velocemente il mouse verso il basso sferrerete questo potente fendente.

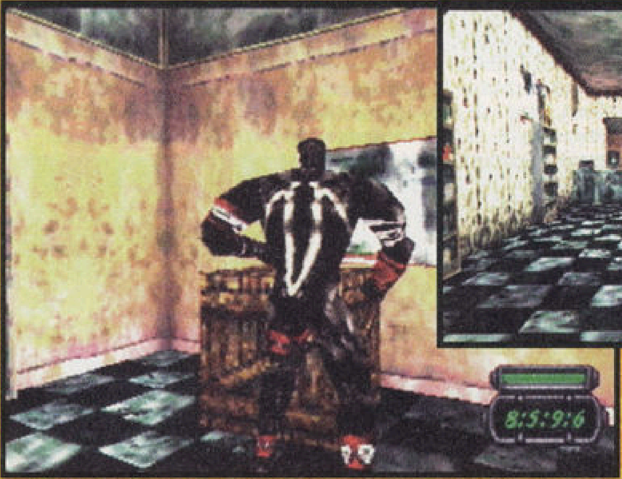


DIE BY THE SWORD	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Interplay
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

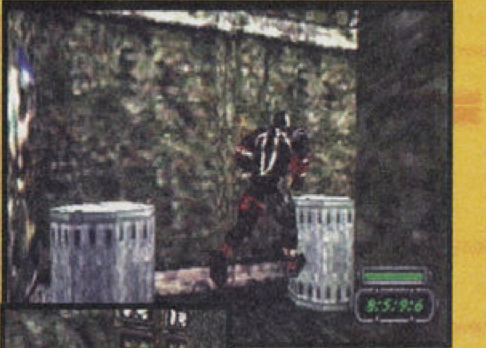
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Se il vostro PC è attrezzato come si deve il gioco avrà una resa grafica a dir poco spettacolare. 90	Grandi effetti, buon sonoro e musica carina. 75	Basta un po' di pratica per godersi appieno le caratteristiche di questo gioco divertentissimo. 90	Raggiunto lo scopo finale c'è ancora molto da fare con le modalità Arena e Torneo. 92	91

IL GIUDIZIO Scorrevole, cerebrale e molto spesso sanguinario.

DISPONIBILE PER
PC
PlayStation
MD
N
VERSIONE RECENSITA




(Sopra) È il ristorante dell'inferno. Saltate sopra il bancone, comunque, e troverete l'energia sempre utile. (Sinistra) E, incredibile a dirsi, è proprio in quella cassa.




(Sopra) Come le casse, i bidoni dell'immondizia di solito contengono qualcosa di valore. (Sinistra) Potrete passare alla prospettiva in prima persona in ogni momento.

SPAWN: THE ETERNAL

Nell'inferno videoludico le anime mutate dei giochi su licenza stanno per accogliere un altro fratello nel gruppo...



Menzionate il fatto che un gioco è realizzato su licenza di un film, un fumetto o addirittura, il cielo ce ne scampi, di un programma televisivo, e una strana espressione diffidente comparirà sulla faccia degli appassionati di videogiochi. La ragione di questa poco usuale contorsione facciale? La verità è che nove volte su dieci sono veramente orrendi. O sono platform game raffazzonati in fretta e furia che non augurereste a nessuno, oppure sono un pietoso tentativo di provare qualcosa di "originale".

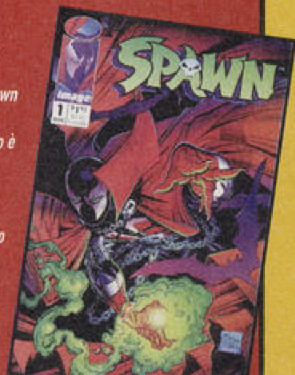
Di solito tutto ciò si traduce nella ricerca di qualche vecchio codice che uno sviluppatore aveva accantonato un paio di anni prima (perché faceva particolarmente pena) nel rivestirlo di un nuovo aspetto grafico e farci sopra una bella intro in FMV. Poi si fa uscire il gioco, si affida il marketing a qualche azienda intelligente e, benché ogni rivista del settore lo bastoni, sicuramente finirà nella top ten per almeno sei anni... ed ecco perché queste compagnie spendono vagonate di soldi su queste licenze.

Tutto ciò ci porta a Spawn: The Eternal, un gioco che si staglia sopra i normali giochi su licenza per essere basato su un film e su una serie a fumetti enormemente popolare (questo successo, comunque, è limitato agli USA, dove gli omoni in calzamaglia non sembrano solamente riveriti all'estremo ma anche amati da tutti). Nonostante il fumetto sia sul mercato da molto tempo, è stato il film (che, ancora, è stato più popolare in America di quanto abbia potuto sperare di esserlo qui) che probabilmente ha avuto la maggiore influenza sulla realizzazione del gioco. La trama di Spawn è molto simile a quella dalla storia dell'altro eroe non morto dell'oscurità, The Crow. Al Simmons, un assassino, è ucciso da un collega malvagio. Spedito nei gironi infernali per l'eternità, riesce a ritornare sulla superficie per dare un ultimo sguardo alla sua amata moglie e alla figlia. Come vi aspettereste, però, viene rincorso e il demone che ha permesso ad Al di ritornare, Malebolgia, lo costringe a guidare la sua armata delle tenebre. Al naturalmente è piuttosto contrario a questa prospettiva, così decide di rivoltarsi e QUI è dove comincia il gioco. Controllerete Spawn (l'alterego terrestre di Al) attraverso quattro mondi divisi in 12 stage. Cominciando nel presente, dovrete farvi strada attraverso la

I fumetti di Spawn hanno venduto più di 10 milioni di copie negli USA.

Le origini

Todd McFarlane è ora, insieme a Stan Lee, tra i più quotati artisti nel mondo dei fumetti. Dopo aver lavorato a Spiderman, ha lasciato la Marvel e aperto la sua compagnia, l'Image Comics, e ha quindi dato vita a Spawn. 10 milioni di copie dopo, ai giorni nostri, possiede uno dei personaggi di maggior successo di tutti i tempi, nonostante lo scarso interesse destato da Spawn fuori dagli USA. Il successivo e ovvio passo è stato di trasformare il personaggio in un film che, nonostante fosse piuttosto modesto, è stato enormemente popolare in America e ora, al picco della sua carriera, ha dato origine alla licenza del gioco.



Collezionateli tutti!

Per aggiungere interesse al gioco, mentre proseguirete lungo i livelli vi imbatterete talvolta in una sfera colorata. Di solito si trova in vasi e conferisce un certo numero di interessanti abilità a seconda del suo colore, come illustrerà questa accuratissima guida.



Raccogliete la sfera Pyromaniac e, con una complicata serie di mosse nelle sequenze di combattimento, potrete sparare una devastante palla di fuoco sul vostro avversario.



I numeri nell'angolo in basso a destra sono collegati alla vostra salute. Prendere una di queste sfere vi darà energia extra da aggiungere a questo totale.



Un'altra sfera da usare nei combattimenti: questa rallenterà il vostro nemico abbastanza da mandare a segno alcuni veloci attacchi.



Questa dovrete conservarla per i nemici più grossi e per i boss, dal momento che aumenterà la vostra forza per gli attacchi.

Mosse Proibite!

Uno degli elementi positivi del gioco è che i programmatori hanno implementato una buona dose di mosse e di attacchi speciali. Raccogliere le varie sfere colorate sparse per i livelli vi darà attacchi estremamente potenti da usare qualora vi troviate di fronte a nemici coriacei o boss.



Una delle mosse d.o.c. di Spawn è l'attacco con la catena. Mettete una certa distanza tra voi e il vostro nemico, cambiate identità e sparate due catene serpeggianti che faranno sicuramente andare a gambe all'aria il vostro nemico.



Prendere i pyromantic orbs dai livelli (sono quelli più comuni da trovare) vi darà un potentissimo attacco da usare nei combattimenti. Indietro, indietro, giù, giù e ® scateneranno l'attacco.



È inoltre utile ricordare che la mossa per guadagnare l'energia funzionerà anche in combattimento. Probabilmente non vi servirà troppo spesso, a meno che non stiate combattendo contro i boss... sempre ammesso che compriate il gioco.

Bello come due giochi?

Nonostante Die Hard Trilogy sia riuscito a prendere tre giochi e cucirli insieme senza sbavature in uno dei titoli su licenza migliori di tutti i tempi, Spawn: The Eternal non riesce a prendere il meglio di due generi.
I due stili di gioco presenti in questo titolo sono l'esplorazione 3D (che si è dimostrata di grande effetto in Tomb Raider) e la classica sezione picchiaduro (avete presente Tekken?). Mentre vagabonderete per i livelli naturalmente sarete in modalità esplorazione. Raccogliere oggetti, risolvere enigmi e aspettare che qualcuno incroci la vostra strada sono tutti aspetti della parte principale del gioco. Non appena qualcuno si presenterà, automaticamente passerete alla sezione di combattimento. Davvero divertente.



Ecco una scena di combattimento della sezione picchiaduro.



Le sezioni in stile Tekken non hanno la profondità di molti picchiaduro in circolazione al momento.



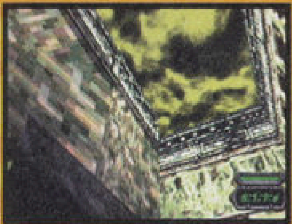
Controllate tutte le casse per trovare dei bonus... molte contengono davvero qualcosa di interessante, e spesso troverete energia extra e incantesimi utili.



Ci sono molte sezioni d'esplorazione e di risoluzione di enigmi in stile Tomb Raider.



Graficamente assomiglia un po' a Tomb Raider.



Ci sono alcune scene spettacolari nel gioco: questa visuale a volo d'uccello è una di quelle.



Il nostro eroe impegnato in uno scontro.

preistoria, il medioevo e finalmente di nuovo l'inferno per un confronto finale con lo stesso Malebolgia. Ogni volta che entrerete in una nuova fascia temporale, Spawn si trasformerà in una persona differente (che per essere onesti sembra la stessa persona con un costume differente). Cercando disperatamente di mettere un po' d'originalità nel gioco, alla Sony hanno mischiato e unito due generi familiari. Il tronco principale del gioco è in puro stile Tomb Raider, anche se essendo questa una licenza cinematografica non è naturalmente allo stesso livello, mentre le sequenze di combattimento sono gestite seguendo l'azione come fosse un picchiaduro 3D. Come è normale in questi casi, la somma delle due parti non è uguale al risultato, intendendo come "risultato" un gioco meritevole, giocabile e ben proporzionato. I problemi di Spawn iniziano dalla grafica (un po' modesta) e continuano per tutta la giocabilità (design dei livelli un po' povero, sistema di controllo impreciso e risposta dei comandi lenta). In teoria avete le basi per un gioco molto bello: mischiando due degli stili di gioco più popolari degli scorsi tre anni e accoppiandoli con una grossa licenza si dovrebbe creare un gioco vincente. Se vi ricordate, alla Probe sono riusciti a farlo ammirevolmente con Die Hard Trilogy ma, ancora una volta, ci troviamo di fronte a un gioco che rinforza lo stereotipo che affliggerà sempre i prodotti in licenza... Il miglior consiglio che vi possiamo dare è di prendervi Tomb Raider e Tekken 2 (tutti e due in versione Platinum) e, con gli spiccioli di resto, comprarvi un paio di fumetti di Spawn. La forma cartacea è, era e apparentemente sarà sempre il miglior modo per gustarsi Spawn.



Il vecchio Spawn si muove lungo le strade pronto a combattere contro le forze del male.







Dovrete combattere quel tizio a sinistra ora. Potete sempre portare al massimo la vostra energia.





SPAWN: THE ETERNAL	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Sony
PREZZO	79.900 lire
USCITA	Ora

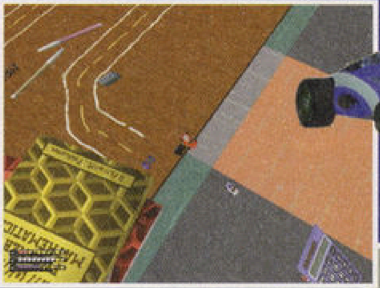
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Qualcuno ha detto che si ha l'impressione di guardare attraverso dei vetri rotti. 43	La musica è modesta ma ci sono alcuni effetti sonori d'atmosfera. 67	Ci sono due stili differenti di gioco ma nessuno dei due è stato realizzato molto bene. 49	Ci sono 12 livelli, ma la noia potrebbe uccidervi prima dei nemici. 54	52

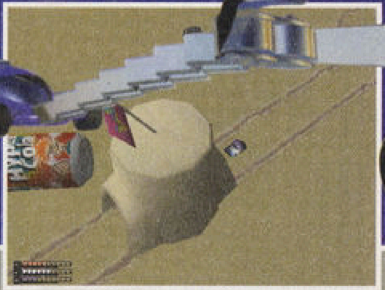
IL GIUDIZIO *Spawn è un gioco modesto che non rende piena giustizia alla eccellente serie di fumetti.*



Che cos'hai in tasca, bel bambino? Una collezione di macchine da corsa in miniatura! Mica male...

L'opzione multi-player è la caratteristica migliore di MicroMachines. Provate a giocarci in rete.







Io sono il più veloce!

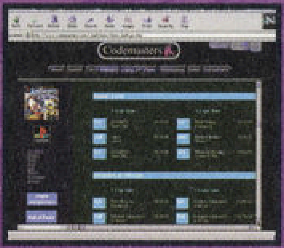
Come già per TOCA, la CodeMasters ha creato una "Hall of Fame" nel suo sito web. Dovete solo inviare il vostro nome con qualcosa che possa provare il tempo e, se siete stati abbastanza veloci, i vostri record verranno immortalati sul sito. Avrete il vostro nome iscritto nell'albo dei migliori… grande!
La pagina per i PC non è ancora attiva, ma quella della PlayStation funziona da molti mesi. Sarebbe interessante vedere se i possessori di PC saprebbero a battere i tempi dei cugini della PlayStation. Chi sono i piloti migliori? Ce lo dirà il tempo. Potete trovare la Hall of Fame di MicroMachines V3 a questo indirizzo: www.codemasters.com.



Ecco il sito web della CodeMasters. Una pagina molto ben fatta.



Noterete che non ci sono i tempi migliori per la versione PC: aspettate un attimo!



Ecco una pagina preparata dalla CodeMasters. Questi sono i tempi che dovrete battere…

DISPONIBILE PER: PC (VERSIONE RECENSITA), PlayStation

MICROMACHINES V3



Abbiamo passato un anno a preoccuparci e a morderci le unghie, ma finalmente ecco la versione per PC di MicroMachines V3.

Divertente e veloce, vi terrà incollati al monitor per molto tempo.

***A**lla sua uscita, in molti hanno accolto questo titolo come il miglior gioco multi-player per PlayStation. L'ardore con cui veniva presentato MicroMachines V3 era comprensibile. È un gioco fantastico, perfetto per giocare in più persone e, in assoluto, il gioco di guida più accessibile e coinvolgente da quando è uscito... (provate a indovinare) il capitolo precedente di Micro Machines. E ora provate a negarlo!*

Non importa che CodeMasters abbia impiegato un anno a creare una versione di MicroMachines V3 per PC. È irrilevante che sia disponibile nel catalogo PlayStation Platinum. Vedete, *Micro Machines* è una perla rara, un gioco semplice ma divertentissimo; anzi oseremmo affermare che si tratta di un gioco senza tempo. La grafica di base della versione 1998 di questo bellissimo gioco, potenziato dalla scheda 3Dfx, non è molto diversa da quella del suo antenato che girava su NES: ricordiamo che, quando uscì, questo gioco mandò autenticamente in delirio moltissimi fan dei videogiochi.
Per chi non lo conoscesse, *MicroMachines V3* è un gioco di corse con visuale dall'alto. Ci sono moltissime vetture a disposizione (32 in tutto, inclusi mezzi corazzati, camion e buggy) e le gare si svolgono su dei circuiti che prendono spunto dalle situazioni che vi capitano ogni giorno. Si ha quindi l'impressione di giocare con le vere *Micro Machines* vicino a un laghetto, o sul tavolo dove fate colazione, o sui vostri compiti di chimica... e così via.

Ogni circuito ha una sua caratteristica e, sia che guidiate una Formula Uno in miniatura o un piccolo carro armato, è impossibile non rimanere attratti dal fascino quasi vertiginoso del gioco. Per quanto riguarda le modalità di gioco, *MicroMachines V3* fa impallidire quasi tutti gli altri videogame. Ci sono prove cronometrate, sfide uno-contro-uno, campionati, ecc... La CodeMasters ne ha inserite a bizzeffe. È possibile inoltre "vincere" delle macchine speciali con le quali competere in una gara "vinci o perdi" contro una macchina dello stesso valore di un altro giocatore. Il vincitore si terrà tutt'e due le vetture, ma non necessariamente anche i denti in bocca! E per finire, ecco l'opzione multi-player, grazie alla quale MicroMachines V3 si è guadagnato un buona dose di lodi. La battaglia classica vede i giocatori impegnati a tener dietro gli altri avversari. Il problema è che più sono indietro loro, più la visuale si allarga e gli oggetti diventano più piccoli, quindi le collisioni sono quasi inevitabili. Ovviamente tutti



MEGATRUCCO

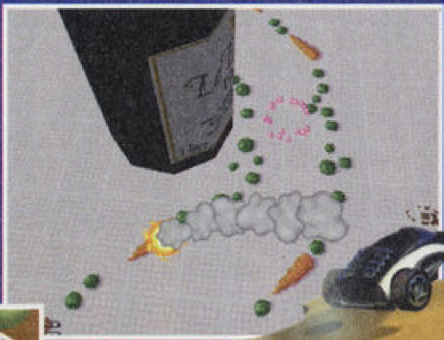
Non sarà gentile...

Una tecnica semplice ma efficace per vincere le gare in modalità multi-player è quella di prendere la traiettoria interna di tutte le curve. Così facendo, è possibile, se un avversario è abbastanza vicino, evitare di frenare e causare uno scontro. La vostra velocità scenderà, permettendovi di affrontare la curva, mentre il vostro avversario verrà molto probabilmente sbattuto fuori pista. Sì, lo potremmo chiamare "gioco sporco"... ma lì fuori è una giungla!

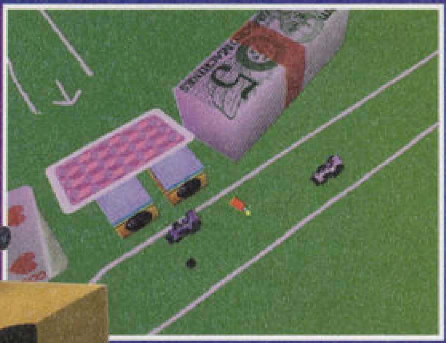




Un'immagine 3D di uno dei tantissimi bolidi di MicroMachines V3. Sono godibilissimi. I superlativi si sprecano in questo gioco...



Mmm... carote, piselli e vino.



Chi gioca a MicroMachines V3 imparerà ad amare i rettilinei. Potete spingere l'acceleratore al massimo...





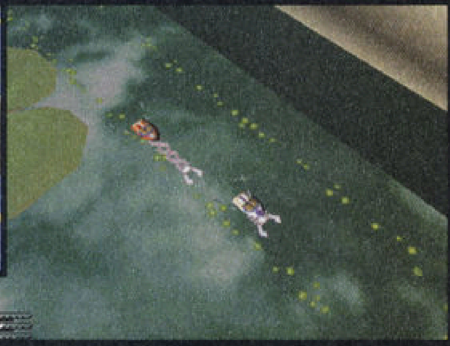


...almeno finché non venite bloccati da un enorme pezzo di formaggio (sinistra). Francamente, fa paura.

(In alto) Uno dei circuiti più veloci.

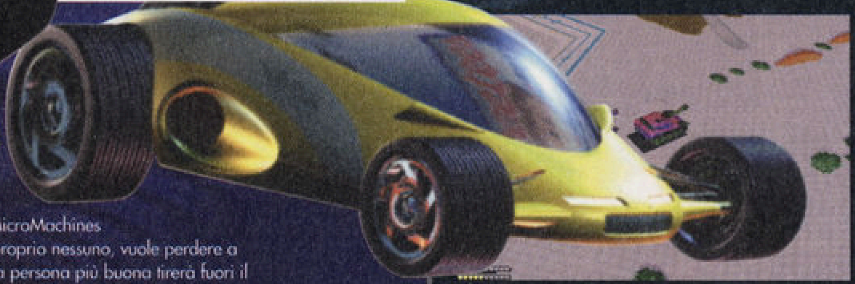
Datemi un martello...





È veramente improbabile fare una corsa intera a MicroMachines V3 senza sbattere contro le altre macchine o cercare di buttarle fuori pista.
Proverete a fare i furbi, gli altri cercheranno di fregarvi e le parolacce fioccheranno.
Non solo potrete mettere in difficoltà gli avversari con la potenza "fisica" della vostra macchina, ma potrete anche causare dei bei danni con alcuni pick-up. Per esempio, c'è un martello davanti alla vostra macchina... beh, usatelo! L'accalappiatore è un'arma po' più "sottile". Sparandolo in avanti a breve distanza, può spingere indietro ogni macchina con cui entra in contatto, il che è una bella soddisfazione. Ci sono anche vari tipi di armi se guidate un carro armato. In questo caso, il tasto del clacson si trasforma nel tasto per la torretta, scatenando un festival di esplosioni. Potete sparare in avanti, e i proiettili cadranno a una certa distanza. Questo rende le gare piene di pericoli, soprattutto quando siete a una certa distanza da un altro pilota e lo vedete carezzare il tasto per fare fuoco. Gareggiare contro i carrarmati vi farà sentire un brivido lungo la schiena ogni volta che sarete in testa...





Guardate queste bellezze motorizzate!

vogliono eccellere a MicroMachines V3, perché nessuno, proprio nessuno, vuole perdere a questo gioco. Anche la persona più buona tirerà fuori il suo istinto più competitivo nella gara. Quando si perde a MicroMachines V3, si toccano dei livelli di rabbia mai riscontrati in nessun altro gioco. Giocare in modalità multi-player su PC è il massimo, quindi non ci dobbiamo sorprendere se la CodeMasters ha inserito un'opzione per giocare collegandosi con altri computer in una rete locale (LAN). È anche possibile giocare nella maniera classica, ovvero radunarsi davanti al monitor del PC e giocare in più persone (fino a quattro giocatori). L'opzione LAN, però, vi permetterà di giocare con ben otto avversari su altrettanti computer. È possibile correre nella modalità "Explosive", dove i giocatori che vengono "cacciati fuori" dallo schermo esplodono e subiscono una penalità, oppure potete fare una gara secca a chi arriva primo al traguardo. Tempo fa circolava una voce per la quale i videogame MicroMachines avrebbero avuto la modalità uno-contro-uno perché i programmatori all'inizio pensavano che l'hardware avrebbe potuto sostenere le gare standard con lo split-screen. Se è anche soltanto in parte vero, è abbastanza ironico che la versione di MicroMachines V3 per PC segni il debutto di un gara vera e propria su più computer. Immaginatevi otto giocatori che urlano come selvaggi e che corrono su una tavola preparata per la colazione cosparsa di cereali. In più, il gioco, col supporto della scheda 3Dfx, è ottimo anche sotto il profilo tecnico. Alta risoluzione e ottima definizione: la grafica del gioco è leggermente migliore di quella della versione per PlayStation. Il problema è questo: riusciranno i possessori di PC a mettere da parte titoli a loro cari come Quake per giocare a questo stupendo gioco di corse in stile sala giochi? Si dice che la varietà sia il sale della vita... chi vivrà vedrà.



Il classico circuito sul tavolo. Se ci avete già giocato sul NES, questa foto vi sarà molto familiare...

MICRO MACHINES V3	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	CodeMasters
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Colorata e dettagliata, per non parlare della fantasia. Avete bisogno della scheda 3Dfx, però... 90	Suoni carini ed effetti sonori vari: ecco tutto. 73	Ottima. Il meglio nel suo genere. La modalità multi-player è un'esperienza fantastica. 91	La modalità multi-player vi terrà incollati al video per molto tempo. 91	91

IL GIUDIZIO Un'ottima conversione di un gioco classico. Se avete accesso a una rete, aspettatevi qualcosa di speciale.

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

THE ADVENTURES OF ALUNDRA

Tutto quello che devo fare è sognare...

Quella di dare ad Alundra la capacità di entrare nei sogni della gente è una delle trovate più fantasiose del gioco. OK, una volta che ci entra si tratta dei soliti labirinti, ma questo è normale in un gioco di ruolo.



Wendell è un vecchio signore che è quasi sul letto di morte quando Alundra entra nel suo incubo.



Attivate l'interruttore per spostare i blocchi e liberarvi il cammino. Fin qui non c'è problema.



Se riusciste a trafficare abbastanza con gli interruttori potreste trovare strade che conducono a tesori nascosti...



Siamo a metà strada e alcuni strani esseri gelatinosi iniziano a dare filo da torcere ad Alundra.



DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, MD, N64 — VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Se vi piace quello che ha da offrire Alundra provate a scovare un Super Nintendo a buon prezzo e una copia di Zelda. È il miglior gioco del genere.

Fermi tutti, sembra quasi Zel... no, non può essere... Continuate a sognare!

Oh, sembra interessante. Un tradizionale gioco di ruolo giapponese con molta più azione "arcade" e molte meno statistiche. Ne abbiamo visti di molto simili un sacco di volte sul Super Nintendo e sul Megadrive, ma questo è l'unico su PlayStation. Forse significa che questa volta tutti gli sprite e gli sfondi disegnati a mano sono in alta risoluzione con fantastiliardi di colori? Sicuramente tutto lo spazio disponibile su CD significa un'avventura molto più grande e più bella. È più grande di Secrets of Mana o di Illusion of Time e migliore di Legend of Thor o Zel... Un attimo, signori e signore impazienti appassionati di videogiochi, iniziamo dal principio...

Questo genere di gioco è una specialità dei giapponesi, che è passata da piattaforma a piattaforma sin dall'alba dei tempi sul NES: combina combattimenti con mostri con labirinti pieni di trabocchetti e brevi tratti di interazione con altri personaggi in città mischiati tutti insieme in una trama fatta di fantasy, draghi e magia. Vi basta dare uno sguardo al fantastico Zelda per capire che se un mix del genere è fatto bene può dar vita a uno dei più bei giochi del mondo.

Sfortunatamente, la maggior parte dei giochi di ruolo di azione non si avvicina neanche lontanamente a Zelda (che basava il suo fascino più sul gioco in sé e per sé che sulla trama) e allora ha bisogno di qualche altro artificio, come i tre giocatori di Secrets of Mana o la ricostruzione epica del mondo di Terranigma, per far girare le cose. E proprio questo è il problema di Alundra: non si allontana minimamente dalla formula standard. Non che ci aspettassimo un mare di 3D, ma... Ammettiamo che il fatto di dare all'eroe la possibilità di entrare nei sogni della gente e di dovere affrontare labirinti che sono in realtà gli incubi dei sognatori dimostra che stavano cercando di creare qualcosa di originale. Per ogni piacevole svolta nella storia, però, bisogna sorbirsi una noiosa visita a qualche caverna, che invariabilmente si riduce a vagare senza meta avanti e indietro, tornare sui propri passi, spingere interruttori e viaggiare su un piccolo carrello da miniera. È pieno di ogni cliché dei giochi di ruolo di azione. Trame in cui il personaggio principale è l'unico guerriero capace di sconfiggere il Male terribile che abita la terra devono almeno essere trattate in una maniera originale, ma in Alundra tutto si riduce a una visita fatta in sogno al personaggio principale da parte

Scusi, che cosa ha detto?

La Working Designs, compagnia statunitense che ha tradotto Alundra in Inglese, è famosa per non fare troppa attenzione agli ambienti e alle atmosfere. Se possono infilarci una battutina...



Bonaire parla come la caricatura di John Wayne.



Prendetela così: è importante capire l'americano...



Ehi, dovrebbe essere un gioco di ruolo fantasy giapponese, non Venice Beach!



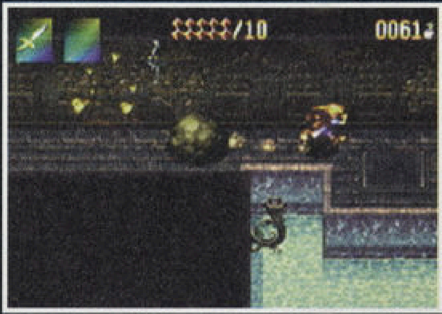
Persino i cattivoni locali parlano come Magnum P.I.



Risolvere i rompicapo e trovare la chiave che vi fa proseguire è l'elemento principale di tutti i labirinti di Alundra.



Eh, la grafica... Una sola occhiata ci fa velare gli occhi di lacrime per la nostalgia del Super NES.



Una pressione veloce del pulsante per correre vi permette di evitare i massi che cadono. Sfortunatamente non potrete sempre correre così in fretta.

di un vecchio che dice "Solo tu puoi sconfiggere il Male : fallo figlio mio!". La cosa che verrete a sapere subito dopo è che l'eroe accetta di entrare nell'incubo di un tizio che sta per morire e rischia di non uscirne fuori. Ci siete?
Comunque, anche se non offre niente di nuovo, per un novizio di giochi di ruolo d'azione (e visto che fino a oggi la PlayStation non ne ha offerti molti) è un buon inizio. Alundra può contare su un buon assortimento di armi e incantesimi, e alcuni mostri sono grandi e veramente impressionanti. Inoltre, anche se i rompicapo non sono troppo impegnativi, quando li supererete sarete entusiasti di capire che cosa avete sbagliato fino a quel momento.
Opportunità perse a parte, non c'è niente di veramente sbagliato nel modo in cui Alundra affronta le cose. La musica è gradevole, così come la grafica, la storia è nella media e il gioco è abbastanza fluido e privo di problemi tecnici.
Rappresenta un'alternativa saporita a una dieta pesante di picchiaduro e giochi di corsa, ed è un'introduzione abbastanza gradevole al mondo dei giochi di ruolo. Alle mani dei veterani non offre però assolutamente nulla di nuovo. No, non è bello come Zelda.



Alundra è un tipo duro. Da qualunque altezza cada le sue caviglie reggono sempre lo sforzo.



Chi ha studiato al British Institute non si sentirà troppo a suo agio tra i personaggi che si esprimono in americano... Preferivate il giapponese ?

Alundra, sei un bambino cattivo!

Qui a Games Master ci siamo chiesti a lungo e tormentatamente perché in ogni gioco di ruolo di azione possiate liberamente saccheggiare le case di tutti di ogni bene senza nemmeno un rimprovero del tipo: "Ehi, ma che stai facendo?". Indovinate un po'? Alundra non fa eccezione...



Non restatevene lì seduti! Alundra vi sta rubando di tutto!



Ci potrebbero essere tutti gli averi della vecchia signora lì dentro.



Il motto del villaggio di Inoa sembra essere: "Quello che è mio è tuo".

I primi cinque cliché di gioco di ruolo di Alundra...

Film, TV, musica... la lista dei mezzi di comunicazione invasi dai cliché è lunghissima. Sembra che anche i giochi di ruolo soffrano del problema e Alundra non fa eccezione...



1. Grosse palle piene di spunzoni che rimangono sospese a mezz'aria senza motivo. Finché non ci camminate sotto.



2. Gli abitanti del villaggio ripetono sempre le stesse frasi. Sembra che aspettino che succeda qualcosa.



3. Bisogna premere i pulsanti nell'ordine giusto. Su e giù, su e giù... (ad libitum, sfumando).



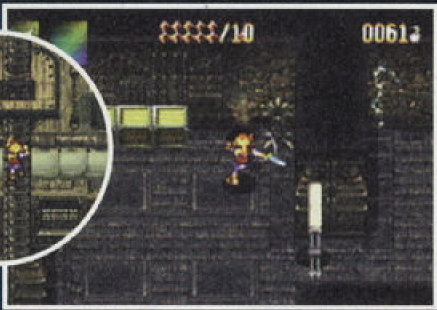
4. Buttando giù i cespugli magicamente si trovano soldi. La povertà non esisterà più.



5. Un demone vi avverte di non entrare in una casa. Quindi adesso vi girerete e andrete da un'altra parte, no?







THE ADVENTURES OF ALUNDRA

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	92.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ben dettagliata, ma non quel grande balzo avanti dal Super NES che vi aspettereste di vedere. 83	Fresco fresco dall'Accademia di Tokyo per la musica fusion Jazz/Pop... si dimentica all'istante. 75	Non c'è niente di originale in questo gioco di ruolo ma tutto funziona a dovere. 78	Vi durerà un bel po' ma forse non 50 ore come reclamizzato... 83	80

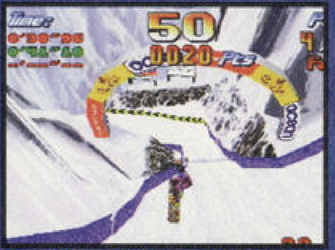
IL GIUDIZIO *Un'avventura gradevole che dovrebbe piacere ai nuovi del genere.*

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Se Cool Boarders 2 ha avuto qualche problema con la pubblicità della 'polvere', anche Snow Racer '98 stava per incappare in problemi analoghi.





Se non fosse per l'effetto pop up si potrebbe dire che la grafica è migliore di quella di Cool Boarders 2.



Gli snowboarder indossano abiti che li fanno sembrare più grossi.



Se volete un gioco con una mega fantastica modalità two player, non è questo.

SNOW RACER

Qualcosa ci dice che non vincerà la gara di snowboard...

Vorremmo proprio farcelo piacere, credeteci. Abbiamo provato a ignorare il fatto che la giocabilità sia 'impacciata' come un cammello che balla in tutù o che tutte quelle opzioni facciano ben poco per migliorare la sostanza. Abbiamo quasi perdonato Infogrames per la misera modalità a due giocatori che diminuisce il numero di fotogrammi al secondo e disturba la risoluzione grafica. Malgrado i tentativi, dopo esserci scambiati occhiate deluse, abbiamo capito che questo gioco non può competere con la concorrenza.



Uau! 150 punti! Mica male. Il segreto è tutto nell'atterraggio. Se non starete attenti, però, l'impatto sarà disastroso.

Il semplice fatto che nel nome del gioco sia riportata la data ('98) ci induce a pensare che questo Snow Racer sia il primo di una lunga serie... mmm. In sua difesa si deve però dire che questo gioco si situa nella media: si presenta bene ed è pieno di opzioni, modalità multiple e di piacevoli effetti visivi. Bisogna anche ammettere che si è prestata grande attenzione a tutta la grafica, da quella della schermata delle opzioni in alta risoluzione a quella dei tracciati, passando per la realizzazione dei giocatori e delle tavole/sci. Si può certamente affermare che la grafica è migliore di quella di Cool Boarders 2, anche se risente della presenza in ogni pista di orribili pop up. Un difetto tipico di molti giochi del passato, come per esempio del primo Daytona per Saturn, era che presentavano un campo visuale limitato a pochi metri, ma oggigiorno, visto lo sviluppo della programmazione grafica e della gestione dei dati, non ci si aspetta più di doversi sorbire questo problema grafico. Sfortunatamente è esattamente questo il peggiore problema che affligge Snow Racer '98. Scendendo allegramente da un pendio spererete che

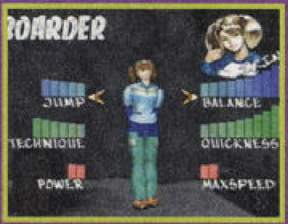
Nel regno delle tavole

Snow Racer '98 e Cool Boarder 2 non sono gli unici giochi che vogliono dividersi la scena delle piste innevate. Il regno delle tavole è pieno di concorrenti agguerriti!



Cool Boarders

Realizzato lo scorso anno, Cool Boarders ha ricevuto una tiepida accoglienza sia dalla stampa sia dai giocatori, perché era privo di una modalità a due giocatori decente e aveva poche piste. A tutto questo è stato brillantemente posto rimedio con l'uscita del seguito.



Cool Boarders 2

Avendo ascoltato con attenzione le critiche dell'opinione pubblica, i programmatori dell'originale hanno migliorato il motore del gioco in ogni modo possibile. Il numero delle piste e la complessità delle acrobazie sono stati aumentati. Sono stati apportati sostanziali miglioramenti anche alla grafica della modalità a due giocatori.



Chill

Sta per essere realizzato da Silicon Dreams (che intanto sta dando gli ultimi ritocchi all'impressionante World League Soccer di Eidos). Difficilmente potrà intaccare il dominio di Cool Boarders 2. Da quello che si dice è mediocre da ogni punto di vista, e sembra meno interessante di Snow Racer '98.

Tutta questione di tecnica...

Il modo più semplice e sicuro per diventare l'idolo dei vostri amici è continuare a fare pratica ed effettuare davanti a loro delle spettacolari acrobazie. Infilatevi la giacca a vento più imbottita e colorata che avete, incollate gli scarponi sulla tavola e preparatevi a sbalordire il vostro pubblico!



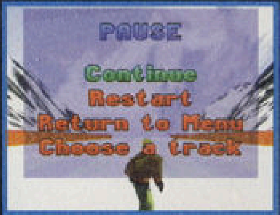
Eccoci pronti a spiccare il volo. Questo è il 'Tremplin', il pendio ideale per effettuare le acrobazie più spericolate. Per ottenere un salto stratosferico bisogna premere il tasto del salto appena prima della rampa.



Quando avrete compiuto un bel salto potrete rivederlo tutte le volte che vorrete grazie al replay. Rivediamolo ancora una volta... che salto ragazzi!



Problemi con i comandi? Non preoccupatevi, la soluzione è a portata di mano. Se non avete paura di fare qualche ruzzolone sulla neve, tutto quello che dovete fare è...



...premere il tasto Start per far comparire il menù 'pause' col quale si può scegliere di ritentare il salto. Non dovrete aspettare neanche un secondo prima di poter riprovare.

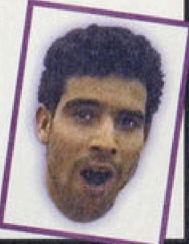




'98

Doping? No grazie!

Infogrames pensava di aver fatto il colpaccio. Grazie all'aiuto del diciottenne francese Jean-Baptiste (Babs) Charlet (il campione mondiale juniores ISF del 1996) assunto per dare consulenza sulla realizzazione e testare il gioco, le cose sembravano mettersi bene. Sfortunatamente un paio di mesi prima della realizzazione del gioco il ragazzo ha abbandonato le gare di snowboard delle olimpiadi invernali di Nagano prima di un controllo anti-doping. Chissà se aveva già incassato l'assegno.



quello che sembrerebbe un baratro si riveli essere un salto di qualche tipo, mentre è facile che quasi senza preavviso vi appaia all'improvviso una curva o un paesino. Dopo una giornata passata in questo modo vi verrà voglia di prenotare un posto letto in Theme Hospital.

Per cercare di sfidare ad armi pari Cool Boarders 2, Infogrames ha inserito nel gioco qualcosa di più della semplice gara di snowboard. Certamente la parte più importante è quella dedicata allo snowboard, ma non dimenticate la spettacolare sezione dello sci. Il pop-up è sempre presente, ma fortunatamente non ci sono le stesse difficoltà della discesa con lo snowboard. La semplicità dei tracciati vi lascia il tempo necessario per tentare qualche acrobazia, e nella modalità Championship arrivare primi dà soddisfazione. La parte sciistica comprende una bella competizione di slalom. In questo caso sarete avvertiti dell'avvicinarsi delle bandierine da cerchi luminosi che indicano il percorso.

Comunque non sarà impresa da poco mantenere la direzione giusta per imbroccare tutte le bandierine. Le altre due opzioni disponibili sono quella dello snowboard tradizionale (con le stesse opzioni della discesa e dello slalom dello sci, ma con tracciati diversi) e quella chiamata 'freeride'. È in quest'ultima fase che affinerete la vostra abilità nell'effettuare numeri spettacolari grazie agli enormi salti nelle piste Tremplin. Il modo con cui effettuerete le acrobazie è abbastanza semplice: i tasti laterali di destra e di sinistra corrispondono alle due estremità della tavola che viene inoltre manovrata anche con varie combinazioni di tasti. Purtroppo manca la gratificazione che in Cool Boarders 2 spingeva a compiere sempre nuove evoluzioni e per di più Infogrames ha anche inserito nelle pagine finali del manuale di accompagnamento una lista di mosse che vi farà sentire come bambini imboccati dalla mamma. Non sarebbe stato meglio lasciare che almeno le tecniche più complicate le scoprissero i giocatori? Snow Racer '98 non è un brutto gioco, e le numerose opzioni e l'elegante presentazione si dimostrano eccellenti. In generale però il gioco non sembra al di sopra della media, e non avvicina il "re" Cool Boarders 2.



La modalità a due giocatori è senza dubbio l'elemento peggiore del gioco. Peccato, spesso nelle gare costituisce la parte più avvincente.

Tre in uno!

Snow Racer '98 è un gioco che ne contiene ben tre. I primi due sono costituiti dalle simulazioni dello sci e dello snowboard mentre il terzo è fondamentalmente ancora uno snowboard, però...





Sci

Discesa libera/ Slalom gigante

La sezione dello sci permette di scegliere tra la discesa libera (che equivale allo sfrecciare giù per una collina a più di 100 chilometri all'ora) e lo slalom gigante (che equivale allo sfrecciare giù per una collina a più di 100 chilometri all'ora, cercando di imbroccare tutte le porte del percorso).



Freeride

Tremplin/Freeride

Freeride è la parte dedicata allo snowboard più tradizionale. Perfetta per fare pratica con le acrobazie che vi serviranno nella sessione alpina. Il Tremplin è qualcosa di più di un gigantesco salto. Se riuscirete ad accumulare la velocità necessaria potrete realizzare delle acrobazie veramente sbalorditive.





Alpine

Discesa libera/Slalom

Simile alla sessione dello sci ma, per fortuna, con tracciati diversi. Gli eventi della parte Alpine vi attendono (sempre che siate così temerari da comprare il gioco) con tutta una nuova serie di piste da percorrere con lo snowboard.

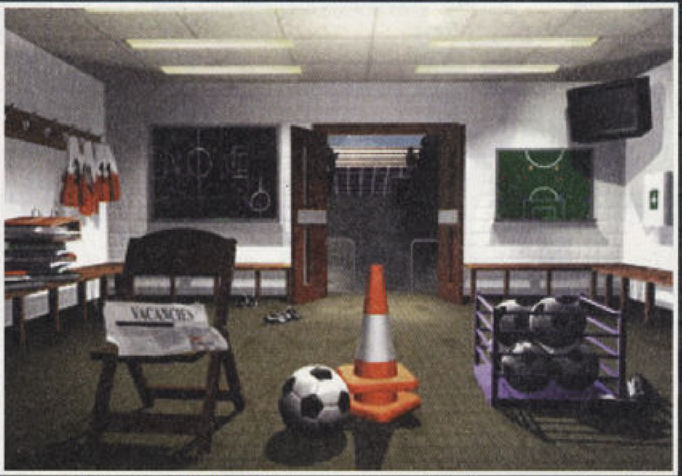
SNOW RACER '98

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Infogrames UK
PREZZO	99.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Le sequenze introduttive in alta risoluzione sono eccellenti. Adeguata anche durante il gioco. 84	Il sibilante fruscio sulla neve fresca... e qualche musichetta. 70	La parte dedicata allo sci è buona ma per lo snowboard siamo lontani dalla perfezione. Che peccato. 68	Molte opzioni e modalità di gioco ma difficilmente le proverete tutte. 65	68

IL GIUDIZIO Un buon tentativo, peccato che quando si arriva al sodo c'è qualcosa che non va.

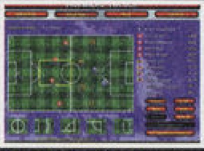
DISPONIBILE PER: PC (VERSIONE RECENSITA)



Lo spogliatoio è il cuore degli elementi di allenamento del gioco. Qui i manager possono scegliere la formazione più forte, dare un'occhiata ai punti di forza degli avversari, decidere le strategie di allenamento per i giocatori, osservare gli esiti degli infortuni, creare schemi e mosse speciali, poi andare alla visuale "match view" per vedere la partita.



Il giorno della partita la vostra squadra viene abbandonata ai capricci dell'arbitro, del tempo e del Fato. Voi potrete solo sedervi e stare a guardare.



La sezione Tattiche Avanzate vi permette di cambiare la vecchia formazione 4-4-2 con qualcosa di più fantasioso. Provate a far giocare un centrocampista in attacco.

Non solo calcio



La gestione economica, i miglioramenti alla squadra e la pubblicità sono una parte quasi essenziale di ogni gioco di simulazione calcistica. Anche se non è strettamente vitale, espandere la propria base, armeggiare con le varie attrezzature e avere a che fare con il mondo della pubblicità costituisce una variazione interessante al ciclo spesso ripetitivo "compra nuovi giocatori, gioca le partite, compra nuovi giocatori, gioca le partite", e così via. Come Premier Manager '97, The Ultimate Soccer Manager gestisce incredibilmente bene questo aspetto della simulazione, spingendosi anche fino ad aggiungere elementi ancora più sensazionali come articoli di giornale, problemi con la folla e giri illegali. Come potete vedere dallo schermo principale dello stadio qui, la gamma di opzioni è sconcertante.

ULTIMATE SOCCER MANAGER '98

Un'altra simulazione di calcio si invola verso la gloria. Supererà gli ultimi tre difensori e segnerà o si mangerà un gol a porta vuota?

La differenza fra i giochi di simulazione di calcio su PC e quelli su console è evidente. Laddove Premier Manager '98 su PlayStation è una simulazione poco profonda che si basa su una sezione 3D molto attraente, Ultimate Soccer Manager '98 della Sierra è un ammasso di statistiche, grafici, numeri e opzioni. Dal punto di vista grafico non è certo un gioco sconvolgente (anche se la presentazione è eccellente), ma mentre offre tutte le solite opzioni (trasferimenti, gestione del mercato e della formazione e allenamento) espande anche le vecchie idee e ne introduce di uniche e di nuove. La serie di "The Ultimate Soccer Manager" viene raramente menzionata insieme a Championship Manager 2 della Eidos o ai giochi molto apprezzati della serie Premier Manager della Gremlin, ma per molti tratti questa nuova versione è migliore di entrambe.

Potete accostarvi a "The Ultimate Soccer Manager" in due modi: come allenatore (il che significa che dovrete occuparvi solo della gestione pratica della squadra) o come manager, il che significa che, oltre al lavoro di routine, dovrete controllare e costruire la squadra dal punto di vista gestionale. Indossando il cappello da allenatore, potrete vendere e comprare giocatori, modificare minuziosamente le formazioni, disegnare schemi, assumere e licenziare personale, e persino tenere discorsi particolarmente convincenti alla vostra squadra prima di partite particolarmente importanti e difficili. La ricchezza di opzioni è incredibile, e la vastità del gioco (potrete investigare schemi prefissati, prestare giocatori ad altre squadre, rivedere i punti salienti delle partite salvati in opportune librerie e corrompere i giocatori per convincerli a giocare con voi...) fa sì che ci vogliano settimane, se non mesi, per esplorare ogni angolo, opzione e menu.

A tutto ciò aggiungete la parte gestionale, in cui potrete cercarvi degli sponsor per guadagnare di più, farvi pubblicità, regolare i prezzi del cibo e delle bevande venduti nei caffè delle varie squadre e vendere merchandising, e capirete perché The Ultimate Soccer Manager ha tutti i numeri per rendere felici i veri appassionati di calcio. E c'è molto di più... il gioco copre la stagione corrente '97/'98 dei campionati italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco. C'è ancora molto da dire, ma sappiate questo: The Ultimate Soccer Manager è il genere di gioco per cui perdere letteralmente la testa. È molto più versatile di Championship Manager 2 e molto più profondo di Premier Manager. I veterani di entrambi i giochi dovranno un po' abituarsi al sistema di controllo di The Ultimate Soccer Manager, ma una volta appresolo, avranno grandi soddisfazioni.

Il creatore della prima simulazione di calcio aveva la barba, e si chiamava Kevin Toms. Se non l'avessi visto con i miei occhi...

Punti di vista...



Mentre la grafica del gioco non è sensazionale come quella di Premier Manager '97, potenziato da Actua Soccer, la visuale isometrica di ogni partita di The Ultimate Soccer Manager è funzionale, pulita, e crea proprio la giusta quantità di tensione. I giocatori sembrano tanti bastoncini... e chi se ne importa?



Anche se la visuale di default è quella di lato, potrete anche vedere ogni partita dall'alto. Ogni partita è accompagnata da una telecronaca che accresce di molto l'atmosfera, e potrete vedere l'azione a velocità normale, doppia, o persino accelerata 16 volte per chi che non ce la fa ad aspettare di sapere il risultato finale.



Non è spettacolare. Non è in 3D. L'approccio senza fronzoli di The Ultimate Soccer Manager alla grafica, però, funziona bene. Rinunciare a effetti spettacolari che consumano un sacco di memoria significa che c'è più spazio per le cose veramente importanti in un gioco di simulazione calcistica: statistiche, numeri, grafici, opzioni.

ULTIMATE SOCCER MNG. '98	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Sierra
PREZZO	90.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Niente più che menu puliti, funzionali, sfondi renderizzati e animazioni. 80	Se non fosse per la telecronaca, potreste tranquillamente giocare in biblioteca. 55	Molti campionati, due modalità di gioco, e la possibilità di cambiare i nomi dei giocatori. 87	Quanto tempo avete? The Ultimate Soccer Manager può tenervi occupati per il prossimo paio di stagioni. 88	88

IL GIUDIZIO Una simulazione di calcio incredibilmente giocabile con un buon occhio per il realismo e il dettaglio.

PREMIER MANAGER '98

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Pensate di essere in grado di portare nella massima divisione una squadretta di terza categoria? Se siete diventati bravissimi col joypad è giunto il momento di mettere alla prova anche le vostre capacità manageriali.

Non è che per la PlayStation ci siano pochi buoni simulatori manageriali di calcio... è che quasi non ce ne sono affatto. Mentre i giochi come FIFA '98, Actua Soccer 2 e ISS Pro si susseguono a ritmo incessante, non esiste praticamente niente per fare felici i patiti di tattiche e schemi. Ecco il perché dell'interesse dell'attesissimo Premier Manager '98 di Gremlin. Se il vostro sogno è sempre stato quello di gestire uno dei club più blasonati o di far vestire a un Ronaldo la maglia di una squadra scarsissima, questo è il gioco che fa al caso vostro: una simulazione sportiva che ingloba in una cornice grafica in 3D tra le più avanzate tutti gli aspetti relativi alle statistiche, al calciomercato e alla modifica delle formazioni.

L'accoppiata sembra davvero vincente e, almeno in apparenza, Premier Manager '98 non delude le aspettative. Gli allenatori virtuali possono scegliere di confrontarsi in una delle due modalità disponibili. In quella chiamata 'Manager' si controlla una qualsiasi delle squadre inscritte nelle quattro maggiori leghe inglesi, mentre in quella 'Career' la scelta viene limitata a una delle squadre della lega più bassa. Su qualsiasi panchina decidiate di sedervi, il modo in cui si svolgerà la simulazione rimarrà sempre lo stesso. Utilizzando dei semplici menu a icone potrete sistemare la formazione e modificarne l'aggressività e lo stile di gioco. Gli allenatori più ambiziosi potranno gestire anche il calciomercato, cercando in questo modo di reperire portieri, difensori, centrocampisti e bomber più quotati. Per finire si potranno vedere le partite a velocità accelerata e le migliori azioni, visualizzate in 3D con la grafica di Actua Soccer 2 e commentate. Purtroppo, malgrado le azioni di gioco molto ben realizzate e le ricche statistiche, più si gioca a Premier Manager '98 più si capisce che manca qualcosa: molte delle cose che si vorrebbero fare non si possono fare. Chiunque abbia avuto a che fare con giochi precedenti della serie Premier Manager rimarrà un po' deluso da questa versione: è scomparsa la parte relativa alla 'costruzione' del club che aveva dato una dimensione in più a Premier Manager 3. Quando si comprano i giocatori lo si fa alla cieca, senza sapere numerosi dati. Per finire, durante la partita non si può cambiare lo stile di gioco, ma solo la formazione. I tifosi troveranno divertente giocare a Premier Manager '98, ma non si può fare a meno di pensare che se al posto delle migliori azioni in 3D avessimo avuto altri dettagli sarebbe stato meglio.

Bel faccino, peccato per le gambe!



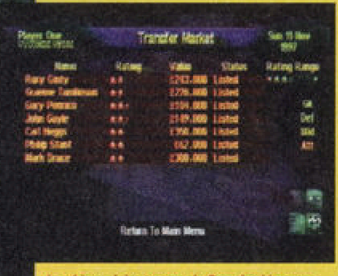
Un prudente 4-4-2 è l'ideale per contenere l'impeto degli attaccanti avversari e ripartire in contropiede. Ci sono due modi per visualizzare lo svolgersi dell'azione. Il mezzo più pratico è costituito da questa tabella. Il riquadro con le statistiche indica la percentuale del possesso di palla, il numero di corner, tiri ecc. In qualsiasi momento si può mettere il gioco in pausa per effettuare dei cambiamenti.



Quando la partita si è conclusa si può decidere di vedere i momenti salienti dell'incontro visualizzati con la grafica di Actua Soccer 2. Il tutto viene visualizzato con riprese in stile televisivo per ottenere il massimo realismo. Non ci si può lamentare dell'idea, ma potrebbe anche sembrare un accessorio superfluo. Una bella verniciatura per i possessori di console appassionati di grafica...

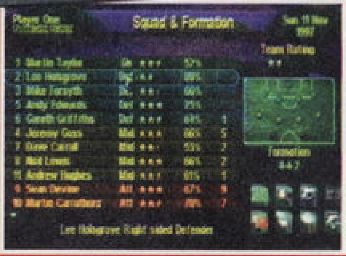


Statistiche a bizzeffe! Potete vedere la situazione della squadra nel campionato, dove si trovano i vostri bomber nella classifica marcatori e controllare come viene valutata la vostra formazione. Se siete sotto al 30% fareste bene a preoccuparvi.



La chiave del successo in Premier Manager '98 è muoversi bene sul mercato. Non basta una squadra piena di giocatori a due stelle per farsi valere nella seconda divisione. Se riuscirete ad accaparrarvi qualche giocatore a tre stelle la vostra fortuna cambierà.

In campo!



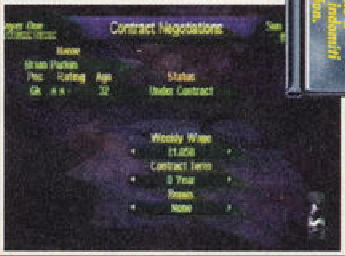
La schermata della squadra è quella sulla quale passerete più tempo. Di ogni giocatore della rosa sono messe in evidenza la posizione in campo, la forma fisica e altre informazioni generali (per esempio se è infortunato, sospeso o se sta per essere ceduto). Ogni atleta ha anche una valutazione in stellette in una scala da 1 a 5.



Oltre a essere importante mantenere la condizione fisica dei giocatori sempre al top, è altrettanto basilare allenarli nei fondamentali del gioco: sicurezza per i portieri, contrasti per i difensori, tiri per gli attaccanti e tanti altri aspetti. È possibile aanche llenarsi a tirare i rigori e mettere a punto degli schemi.



I vostri giocatori vi sembrano quelli 'giusti'? Allora non vi resta che organizzarli come una vera squadra. Delle schermate specifiche vi consentono di selezionare la formazione che scenderà in campo e indicare lo stile di gioco (per esempio contrasti leggeri/medi/duri; gioco offensivo/difensivo; palle lunghe/contropiede, ecc.).



Per completare il tutto potrete dare una sbirciatina all'avversario della partita successiva cliccando sull'icona apposita, controllare chi tra vostri giocatori è stato ammonito o ha subito infortuni o riesaminare i contratti dei giocatori per rinnovarli o per dare il ben servito a chi ha deluso le vostre aspettative.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Date anche un'occhiata a Premier Manager e Qualsiasi Soccer, gli altri due simulatori manageriali di calcio a disposizione degli indomiti fan della PlayStation.

PREMIER MANAGER '98

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Gremlin Interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Dominato dai menu ma piuttosto carino. Le scene in 3D sono eccellenti. 85	È un gioco di pura strategia, quindi solo qualche bip e il commento delle azioni in 3D. 46	Poco da fare oltre alla scelta della formazione e qualche magia nella gestione dei giocatori. 81	Ci vorrà un bel po' prima di farci la mano e ancora di più prima di ottenere qualche successo. 79	80

IL GIUDIZIO *Un buon gioco manageriale che purtroppo sacrifica opzioni e statistiche per una fetta di Actua Soccer.*

Il bizzarro Sinistar è stato inserito più per i collezionisti che per i giocatori.

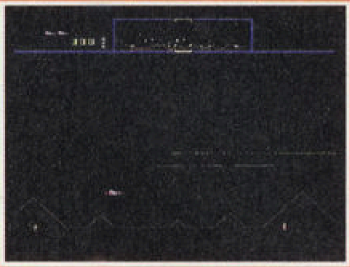


Questo spara-spara spaziale è pieno di laser mortali ma ha dei controlli "difficili".



Vi sembra brutto? Dovreste sentire la voce digitalizzata di Dalek.





Defender è stato il primo gioco ad avere uno scanner interno che mostrava l'intero livello.

MIDWAY ARCADE GREATEST HITS VOL 1

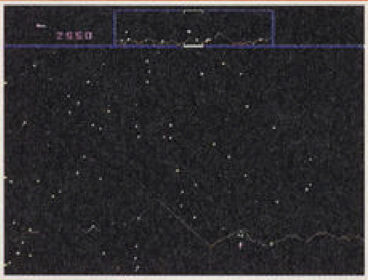
DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn (VERSIONE RECENSITA), SNES, MD, N64

Barare non è un'attività scoperta di recente. In questi giochi ci sono i bug o i trucchi del coin-op originali. Guardate le immagini filmate per avere dei suggerimenti.

Titoli da sala giochi dei primi anni '80, con la nostalgia del new romantic e dell'hoola-hop...

Non siamo dei grandi geni dell'astrofisica qui a Games Master, ma siamo molto esperti in storia dei videogiochi. Dai, metteteci alla prova. Basta menzionare i termini "Asteroids", "Horace Goes Skiing" e "200 lire a partita" e ci vedrete saltare via dalle nostre comode poltrone, buttare via le pantofole e fare un viaggio nostalgico nel passato, ricordando con malinconia i bei, vecchi tempi e singhiozzando mestamente sulle nostre copertine di plaid.

Una compilation di vecchi giochi, come questa della Williams, fa sentire i giocatori di una certa età in vena di nostalgia. Spara-spara leggendari come Defender e Robotron 2084, i due titoli più importanti del disco, sono stati il motivo principale per cui alcuni di noi si sono gettati nel fantastico mondo dei videogame. Quindi, vederli così perfetti, con i bug originali, con le schermate introduttive e nel pieno della loro bellezza elettronica, è qualcosa di veramente speciale. I vecchi giochi, però, sono davvero così belli come ce li ricordiamo? Per essere onesti, no. Anche il mitico Defender non sembra il gioco che ha svuotato le tasche dei nostri jeans negli anni '80. In parte si deve al fatto che si gioca con il pad e non con il joystick e i tasti del gioco originale, ma rimane il fatto che, nel frattempo, i videogame sono andati avanti. E non è difficile rendersene conto giocando a Sinistar e Bubbles, i giochi minori di questa collezione. La vecchia giocabilità (piuttosto che la grafica) è spesso usata come punto a favore dei giochi della "vecchia scuola". Non aspettatevi però nessun colpo a sorpresa da parte di questi sei giochi. Con una grafica così semplicistica, per i giocatori più giovani forse non c'è incentivo nelle partite, e finire i livelli dà l'unico risultato di segnare qualche record, il che risulta un po' fuori moda nel mondo dei giochi in grafica poligonale di oggi. Volendo tirare le somme, Midway Arcade Greatest Hits è un esercizio di nostalgia puro e semplice. Se siete "vecchi" abbastanza da avere speso 200 lire negli arcade originali, averli sul vostro Saturn sembrerà fantastico, un vero viaggio indietro nel tempo, prima della grafica renderizzata e delle colonne sonore digitali. Per tutti quelli sotto i 20 anni, beh, può sembrare un po' triste, vero?



La grafica è... umm... migliorata negli ultimi 15 anni, ma Defender e Robotron sono ancora divertenti.

Programmatori dal passato

Oltre alla trasposizione perfetta dei giochi, ci sono anche la storia di ogni videogame, dei videoclip di interviste con i programmatori (onestamente brutti) e del materiale promozionale. Interessante per i giocatori più maturi, ma roba da X-Files per la gente normale.





(In alto) Ecco dei bozzetti di Eugene Jarvis per dei personaggi di un gioco mai realizzato su una casa stregata
(Destra) Il signor Jarvis in persona.

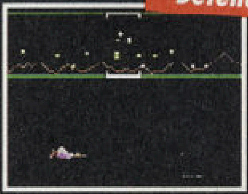


Alieni invasori fatti di quadratini. Quelli sì che erano tempi...

Corsi e ricorsi storici

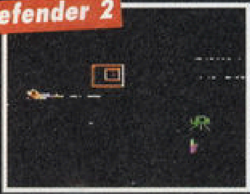
Basta con i borbottii nostalgici sui tempi andati: esattamente, che giochi ci sono in questa collezione e quanto sono "classici"?

Defender



Un classico gioco a base di laser che, nonostante l'età avanzata, è probabilmente il gioco da avere a tutti i costi nella vostra collezione di "antichità".

Defender 2



Questa è la versione definitiva di Defender, ma, nonostante la giocabilità sia stata migliorata e siano stati inseriti nuovi elementi, non c'è molta differenza.

Robotron 2084



È un "ammazza-robot" intenso e ben fatto. Tuttora Robotron è un gran gioco. Dovete giocarci almeno una volta nella vita.

Joust



Altro esempio del disprezzo degli stereotipi da parte della Williams. Joust è uno sparatutto forsennato da giocare a cavallo di uno struzzo. Strano ma classico.

Sinistar



Sinistar è uno sparatutto spaziale a lungo dimenticato, con i soliti fantastici effetti sonori della Williams. Interessante, ma non ci giocherete a lungo.

Bubbles



Quando la Williams ha cercato di abbandonare i laser e i pixel volanti si è trovata in grande difficoltà, come testimonia questo tentativo di emulazione di Pac Man.

MAGN VOL 1

VERSIONE RECENSITA	Saturn
GIOCATORI	1 o 2
DA	GTI
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Non c'è la grafica poligonale, ma nel 1980 erano dei bei giochi, almeno quanto Scud Racer. Davvero. 50	Dei semplici bip-bip elettronici, ma tra i bip-bip elettronici migliori di sempre! 70	Defender, Robotron e Joust sono giocabili, gli altri sono lì per fare numero. 77	Ci giocherete per poco tempo alla volta piuttosto che per ore di seguito. 62	70

IL GIUDIZIO Una compilation ben fatta che interesserà solo i giocatori in età più "avanzata" e col callo sul pollice.









Le truppe nei bunker possono sparare senza essere colpite.

STARCRAFT

Red Alert è storia. Total Annihilation non ha avuto molta fortuna. Ecco il nuovo re dei giochi di strategia in tempo reale...

Dopo aver subito più ritardi di un treno italiano, Starcraft appare finalmente nella sezione PC di Games Master. Ha sfrattato Quake 2 e ha chiuso la porta in faccia all'apparizione di Unreal nel prossimo numero. Questo nuovo capitolo della serie Warcraft non renderà la vita facile a Command & Conquer 2 quando la Westwood deciderà di pubblicarlo.

Risulta chiaro dalle giornate che abbiamo passato su questo gioco che la Blizzard ha analizzato gli altri giochi di strategia in giro, inclusa la loro serie Warcraft, prendendo qualcosa da ognuno e aggiungendo nuove idee originali. Il risultato è la miglior miscela di tattica immaginabile. In altre parole, pensate di sapere cosa aspettarvi da questo gioco, ma a ogni livello avrete nuove sorprese che vi affascineranno e vi spingeranno a giocarci ancora. All'inizio dovete scegliere una delle tre razze a disposizione: non uno schieramento, ma delle specie completamente diverse tra loro. A seconda della razza con cui giocate, avete delle missioni, dei set grafici, musica e trama differenti. Starcraft ha una storia molto più coinvolgente di qualsiasi altro clone di Command & Conquer, con più colpi di scena della vostra soap opera preferita. Solo al termine di una missione verrete premiati con il seguito della trama. Anche se Starcraft non usa campi di battaglia in 3D come Total Annihilation, rimedia a questa mancanza grazie a un'ottima varietà per quanto riguarda grafica, missioni e tattica. A differenza che nei tipici cloni di Command & Conquer, ci sono varie maniere di portare a termine una missione: non serve usare la solita strategia di attacco con i carri armati. Un'altra caratteristica singolare è che non si combatte soltanto in campo aperto. Abbiamo combattuto in strade di città e persino in una base aliena. La domanda principale che tutti si fanno è: "Starcraft è davvero migliore di Red Alert, Total Annhilation e gli altri?". Se lo chiedete a noi, vi rispondiamo di sì. La varietà delle missioni (salvataggio, sopravvivenza, massacro), l'editor dei livelli e il modo in cui le varie razze agiscono in maniera indipendente significano che questo gioco è molto "longevo".

Ha un aspetto migliore e ci si gioca meglio che con altri giochi in tempo reale. La trama vi coinvolge a tal punto che qualsiasi cosa facciano i confederati o i subdoli Kerg ai vostri compagni diventerà un fatto molto personale, che potrà essere risolto solo in una maniera: la distruzione totale di chiunque vi guardi storto! Starcraft è uno dei migliori giochi del filone di Command & Conquer: ve lo consigliamo.

Siamo uomini o...?



Terran

Umani. Terrestri. I Buoni. Gli eroi. All'inizio, giocate con loro per imparare le basi.



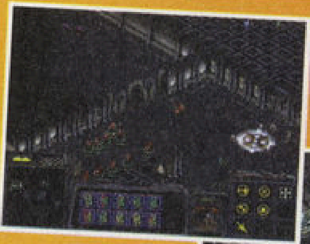
Kerg

La feccia aliena dell'universo: i Kerg. Viscidi e belli cattivi.



Protoss

I Protossiani (o Protossesi?). Dopo che avrete imparato a combattere con i Terran e i Kerg, questa razza spingerà le vostre abilità al limite.



Alcune missioni si svolgono dentro enormi navi aliene, dove potete "far bottino".



Gran parte della mappa è nascosta, e in questa missione non potete vedere ciò che si cela nella nebbia.

Se fuori piove, andate dentro

A differenza degli altri giochi di strategia in tempo reale, Starcraft permette di combattere in zone diverse, non solo in campo aperto.



Le strade cittadine sembrano deserte, ma non lo saranno per molto un volta che gli Zerg vi avranno scoperto. Dov'è Sigourney Weaver quando ce n'è bisogno?



All'interno delle navi nemiche non potete costruire nuove truppe, quindi dovete fare affidamento su quelle che già avete. Attenti a non perderne troppe prima dello scontro finale.



Il panorama esterno. Potete costruire delle basi molto grandi se troverete abbastanza minerale per farlo. Costruite un bel po' di armate e... all'attacco!





Distruggere le risorse minerarie del nemico è l'obiettivo primario quando si vuole conquistare la sua base.

Disponibile per: PC

Warcraft e Warcraft 2, predecessori di Starcraft, sono disponibili a prezzo speciale e tutti e due meritano di essere acquistati per completare la serie.

STARCRAFT	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Blizzard Entertainment
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Ottime sequenze d'intermezzo e buona varietà nella grafica, ben dettagliata e chiara. 92	Musica d'atmosfera con varie frasi campionate e rumori di battaglie colossali. 89	Facile da imparare ma stimolante da approfondire. Ogni razza agisce in maniera diversa. 94	Tantissime missioni e tre razze con cui giocare. L'editor dei livelli assicura una lunga vita. 92	93

IL GIUDIZIO *Che il massacro di massa cominci! Un nuovo grande gioco nel genere strategico.*



Le grandi frecce al neon vi aiuteranno a orientarvi nel livello cittadino.

Via! I vostri avversari vi lasciano alla griglia di partenza. Perché?





È veloce quasi quanto WipEout, ma i veicoli si controllano come furgoni del latte.

AEROGAUGE

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Il Nintendo 64 ha il suo gioco di guida futuristico migliore in Extreme-G. F-Zero X sta arrivando e anche WipEout!

Se in futuro si correrà in questo modo faremo meglio a conservare le nostre vecchie 500.

Se non fosse così terribilmente frustrante, potreste quasi provare dispiacere per Aero Gauge. Il gioco di corse futuristico di Ascii, infatti, non parte con i migliori auspici. Non è bello come Extreme G, esce poco prima del fantastico F-Zero X, e arriva esattamente in contemporanea all'annuncio da parte di Psygnosis della conversione di WipEout per Nintendo 64.

Potremmo quasi essere dispiaciuti: provate infatti a giocare ad Aero Gauge per un po', cinque minuti dovrebbero essere più che sufficienti, e inizierete a fissare la cartuccia presente nello slot del vostro Nintendo 64 con molta tristezza. Dall'uscita di WipEout, chiunque tentasse di creare un gioco di corse futuristico, dovrebbe uscirsene con qualcosa di estremamente sofisticato, che si muovesse a una velocità stratosferica e che assalisse il giocatore con una grafica fantasmagorica. Al contrario, Aero Gauge sembra una versione hi-tech di Cruisin' USA. Tecnicamente, infatti, siamo a livelli simili, e il pop-up si rivela paradossalmente l'effetto più spettacolare del gioco. Sbirciate attraverso l'effetto-nebbia che vi oscura la vista e potrete vedere montagne, fiumi e grattacieli apparire a 100 metri dal vostro veicolo. Anche ignorando la modesta programmazione, difficilmente vi verrà voglia di giocare a questo titolo. Dopo uno snervante giro di qualificazione su uno qualsiasi dei quattro tracciati (solo QUATTRO), le cose continuano a peggiorare quando vi trovate a fronteggiare gli avversari comandati dal Nintendo 64: aspettate il conto alla rovescia e li vedrete sparire in lontananza. Vi lasceranno dietro di parecchie lunghezze, e l'unica arma che vi potrà salvare sarà il pulsante del turbo, peraltro situato in posizione scomodissima. I cinque (sì, CINQUE, non uno di più) differenti veicoli sono difficili da controllare, e tutto questo combinato con il complesso design dei livelli, vi farà procedere con difficoltà anziché sfrecciare via come dovreste. Perché, poi, i programmatori non hanno incluso anche delle armi? Questo è WipEout 2097 programmato in due giorni da una persona con un minimo di esperienza. Se volete correre nel futuro con il Nintendo 64, potete comprare Extreme G. Se già ce l'avete e avete bisogno di rapidissime corse futuristiche, aspettate F-Zero X, ma non pronunciate mai le parole "Aero Gauge" nelle vicinanze di un negozio di giochi.

Tracciati tristi

Ci dovrebbe essere una legge contro ogni gioco di guida con solo 4 tracciati, soprattutto quando sono piatti e mal strutturati come quelli di Aero Gauge. Dateci un'occhiata...



Il primo tracciato roccioso, ambientato all'aperto, è piatto come vi aspettereste. Evitate i lati! Cercate di usare il turbo!



La seconda escursione acquatica ha un pop-up molto accentuato, come si può notare da questa montagna.



Il terzo percorso è in stile Tokyo, con curve oscurate da parti di scenario un po' piatte.



Le cose non migliorano nel quarto percorso. Ci sono anche percorsi bonus, ma chissà se vorrete vederli.

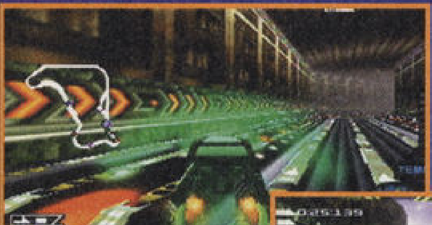


(Sopra) C'è scritto "uffa" in Giapponese.



Grand Canyon? Beh, più o meno...





I tunnel dell'amore!

Credete che siamo stati troppo cattivi con Aero Gauge? Siete parenti dei programmatori? Beh, c'è una cosa che ci piace nel gioco: i tunnel. Essere sballottati lungo le loro strette circonferenze può essere divertente per... alcuni minuti.











AERO GAUGE	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	ASCII
PREZZO	159.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Un pop-up marcato accompagna texture granulose e scenari piatti. 30	Musichette e il rumore di un motore. I Chemical Brothers non hanno di che preoccuparsi. 28	Comandi frustranti e nemici che viaggiano su "rotaie" sono i difetti più evidenti. 25	I quattro tracciati principali sono così elementari che non avrete voglia di attivare quelli segreti. 20	25

IL GIUDIZIO Sfortunatamente, non ci è proprio piaciuto.





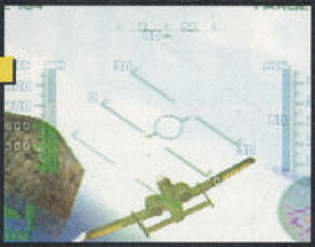
(Sinistra) Prima del volo vengono studiati i piani della missione.

(Destra) Diamo a Cesare quel che è di Cesare: le esplosioni sono semplicemente fantastiche!



recensione
L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

AEROFIGHTERS ASSAULT



È appena apparso nei cieli del Nintendo 64 un nuovo aeroplano. Sarà un feroce mastino o un cucciolo inoffensivo?

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, MD

VERSIONE RECENSITA: N64

La versione inglese di AeroFighters che abbiamo provato è una delle peggiori conversioni grafiche in PAL della storia.



Giocando con AeroFighters capirete quanto sia grandioso Pilotwings 64. Malgrado entrambi i titoli siano stati sviluppati dai ragazzi della Paradigm, che già avevano realizzato simulatori militari , c'è un abisso di differenza tra i due giochi.

Certo, è difficilissimo realizzare un simulatore di volo per console. Mentre sul PC si utilizzano 48 tasti per controllare il veicolo e di solito si deve studiare un manuale a dir poco mastodontico, per le console la simulazione viene limitata agli aspetti più 'arcade' come sparare, colpire gli obiettivi e schiantarsi. Le missioni di AeroFighters non contemplano certo cose come la regolazione dei flap, e hanno un numero infinito di missili, robot da colpire e un pilota che bisogna tirare fuori dai guai in stile Lylat Wars. Certe fasi di gioco, come quando si sfreccia tra le gambe di un boss meccanizzato o si vedono scariche di missili partire dal proprio aereo, sono veramente entusiasmanti. Tuttavia durante la maggior parte del tempo trascorso in volo si avverte la mancanza di una complessità maggiore che ci induce a pensare che AeroFighters avrebbe potuto essere molto meglio. La cosa peggiore è che il vostro aereo (uno dei cinque disponibili) non può effettuare né giri della morte né avvitamenti sugli assi, quindi finirete per girare noiosamente intorno ai bersagli. Il flusso illimitato di missili vi farà colpire anche bersagli ai quali non stavate neanche mirando e non si capisce da dove provengano gli attacchi. La battaglia aerea risulta in tal modo un po' confusa. Ci sono sette missioni (più quattro bonus) che però spesso consistono semplicemente nello scaricare missili a valanga contro un boss.

Contro ogni legge dei simulatori di volo non si perde una vita schiantandosi in mare, al suolo o contro un nemico: la tecnica migliore per affrontare un boss è quella di lanciargli addosso delle bombe e, invece di schivarlo, andargli addosso!

Chiaramente c'è qualcosa che non torna. AeroFighters è una simulazione di volo piuttosto modesta. Se volete farvi del male in aereo, vi consigliamo Pilotwings.

Scontro all'ultimo sangue!

Ecco quello che volevamo: un duello aereo senza esclusione di colpi. Girarsi attorno in aereo per ore, però, non è molto entusiasmante.



Con una porzione di schermo così striminzita non è facile inquadrare l'avversario e abbatterlo.



Solo se siete dei fan incalliti dei simulatori di volo riuscirete a raggiungere questo punto, e anche in questo caso non avrete molta voglia di giocarci ancora.

Nemici a ore 12!

Ci sono cinque veicoli tra cui scegliere. Ognuno di questi ha il proprio pilota (con relativi commentini) e particolari armi speciali.



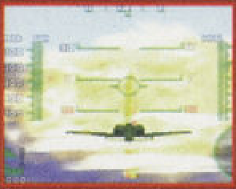
L'F14 Tomcat è il migliore dei cinque: può attaccare con più missili per volta.



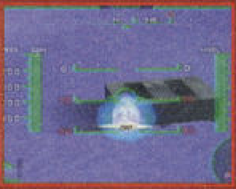
La caratteristica migliore di questo FS-X è l'arma chiamata Ninja Beam.



Questo Flanker viene abbattuto facilmente. Grande l'arma Shockwave.



A-10. Un mezzo corazzato come un carro armato senza armi teleguidate.



Anche l'F15 Eagle è equipaggiato con la potente Ninja Beam.

AEROFIGHTERS ASSAULT	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Video System
PREZZO	139.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Sicuramente avrete visto aerei più belli. Buoni gli scenari e gli effetti grafici. 72	La solita musichetta, i soliti commentini. Meglio giocare senza audio. 31	Combattimenti stile arcade modesti, metodo di controllo troppo semplice e coinvolgimento scarso. 58	Sette missioni brevi più quattro bonus non danno un divertimento prolungato nel tempo. 48	50

IL GIUDIZIO Avrebbe potuto essere un buon prodotto ma è troppo vuoto per attirare l'attenzione.





Cavolo! Cosa significa che l'Impero ha 600 navi e voi ne avete sei? Doveva succedere...

Tenere d'occhio le vostre truppe è più complesso di quanto non vorreste. Anche far cambiare flotta alle unità è molto complicato.



STAR WARS SUPREMACY

Con una galassia da esplorare e migliaia di truppe sotto il vostro controllo, la Forza dovrà davvero essere con voi.

DISPONIBILE PER: PC — VERSIONE RECENSITA

La Death Star è stata appena fatta saltare in aria e ora è tempo di distruggere l'Alleanza Ribelle o farne parte. A voi scegliere in questo gioco strategico in tempo reale ambientato nella galassia di Guerre Stellari.

Nei panni dell'Alleanza Ribelle il vostro compito sarà quello di esplorare la galassia, guadagnare abbastanza supporto per la vostra causa, costruire le vostre armate e combattere contro l'Impero. Se preferirete far parte dei cattivi, invece, dovrete massacrare l'Alleanza prima che diventi un nemico troppo temibile. Tutto viene controllato da una schermata della galassia principale (che contiene dieci sistemi, ognuno con dozzine di pianeti) attraverso una serie di menu, sotto-menu e sotto-sotto-menu. Inizialmente non c'è moltissimo da fare, eccetto gestire le numerose miniere e raffinerie che sono la chiave per l'accaparramento delle risorse. In seguito dovrete costruire navi, allenare truppe e sostenere il vostro sforzo bellico. Assemblerete flotte, soffocherete rivolte, esplorerete nuovi sistemi e sostanzialmente affronterete tutti i problemi che si incontrano nel controllo di una galassia e nel combattere una guerra. I fanatici di Guerre Stellari saranno felici di sapere che in questo gioco figurano tutti i personaggi principali del film. Naturalmente se avete scelto di schierarvi dal lato oscuro della Forza controllerete l'anonimo Impero piuttosto che l'eroica Alleanza Ribelle. Potrete mandare i vostri uomini in missione per raccogliere supporto presso i pianeti neutrali o causare rivolte sui pianeti controllati dalla fazione avversaria. Le informazioni vi arrivano tramite messaggi, e benché all'inizio questi non siano in numero eccessivo, ben presto cominceranno ad arrivarne a dozzine e sarete pieni di note fino al collo. Serve molto tempo per giocare bene a Star Wars Supremacy. Ci sono moltissime cose alle quali fare attenzione, e se vi piacciono i giochi strategici pieni zeppi di statistiche, lo troverete molto interessante. La maggior parte di voi, comunque, lo troverà un po' opprimente, a volte confuso e alla fine più simile a un lavoro che a un gioco, a causa soprattutto di un'interfaccia a un po' ostica. È bello mandare Han Solo in missione per rapire Darth Fener, ma per trarre il massimo da questo gioco dovrete essere entusiasti anche nel sapere che la raffineria che avevate chiesto secoli fa è stata finalmente costruita...



Tanto tempo fa, in una galassia molto lontana. Questa è la parte di spazio per la quale combattete.



Se volete sapere a cosa serve qualche opzione, troverete delle spiegazioni.

Un piccolo aiuto!

Se siete schierati dalla parte dei Ribelli, potrete lasciare che C3PO gestisca alcuni aspetti del gioco (guarnigioni e produzione delle risorse) mentre se giocate per l'Impero potrete farlo fare a un droide IMP 22. In realtà accadono troppe cose per preoccuparvi di tutte. Comunque, in questo modo, avrete sempre la sensazione di perdervi essenziali parti del gioco.



Cliccate col pulsante destro su C3PO e potrete fargli gestire le vostre miniere e raffinerie mentre vi concentrate sui combattimenti.



Il droide IMP-22 dell'Impero fa la stessa cosa. Questo rende il gioco meno monotono, ma non abbastanza.

La guerra...

La parte 3D del gioco è quando dovete combattere. Siete a comando di tutte le navi della vostra flotta, e dovrete impartire loro degli ordini. Pur non essendo malaccio, non è proprio il massimo del divertimento, poiché dovrete sempre mettere in pausa per impartire nuovi ordini. Non è soddisfacente o entusiasmante come potreste immaginare.



È l'inizio di una battaglia e già le vostre navi stanno per essere massacrate da alcuni TIE fighters. Zoiks! Comandante, Aiutooo!



Un'altra battaglia, e stavolta avete forze a sufficienza per contrastare l'Impero. Urrà! Che ne dici, Chewy? Grrraaawwk!

LucasArts presenterà presto Force Commander, un gioco in stile Command and Conquer ambientato nell'universo di Guerre Stellari.

ATTENZIONE: IL TITOLO DEL GIOCO PROVATO IN QUESTA PAGINA È REBELLION E NON SUPREMACY

STAR WARS SUPREMACY

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1 o 2
DA	Virgin
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Menu e ancora menu. Oh, e alcune immagini dei personaggi per distrarvi ogni tanto. 70	Il TIE fighter fa "Whoosh", Luke dice: "Blast!" ed R2 fa "Beep, beep". Non troppo eccitante. 65	I menu sono ostici e poco amichevoli senza abbastanza scorciatoie per rendervi la vita più facile. 50	Un gioco immenso, e se le statistiche sono il vostro pane quotidiano ci giocherete per settimane. 90	65

IL GIUDIZIO Troppo complesso. Riuscire a gestire tutto è come essere a capo di una corporazione multi-nazionale...

NHL FACEOFF '98

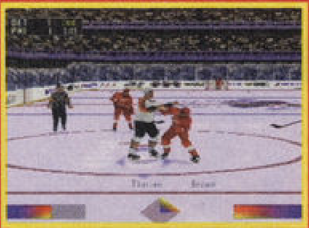
È americano. È hockey su ghiaccio. Non è bello come NHL '98.

recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

Quando il gioco si fa duro...

Un gioco di hockey senza i combattimenti sarebbe come un topo senza denti, quindi sono naturalmente presenti anche qui, benché stranamente non vi sia alcuna opzione per disattivarli. Via i guanti, è tempo di rissa!



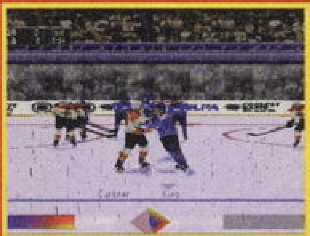
Due uomini, che combattono a mani nude e sudano. Il gratificante rumore delle ossa che si rompono: ahhh, le gioie dell'hockey.



Premere il pulsante ⊗ insieme a una direzione qualsiasi vi farà muovere le braccia come dei matti.



Perché si agitano? Perché non riescono a mettersi d'accordo in maniera civile e matura?



Voglio dire, che tipo di messaggio diamo alla gioventù di oggi, se già gli adulti si comportano come dei gorilla senza cervello?

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation









Il problema di ogni recensore quando si trova di fronte a un'altra uscita di una simulazione di uno sport americano è cosa scrivere. I giochi di calcio sono riusciti a progredire considerevolmente dai vecchi tempi dei primi FIFA e Actua, ma l'hockey su ghiaccio? Nuove squadre, nuove statistiche e un lieve miglioramento grafico bastano e avanzano per fare un seguito al giorno d'oggi.

Sappiamo cosa state pensando: questa è la parte della recensione nella quale di solito inizia un felice saggio su come la vita del recensore sia stata cambiata da un gioco, un gioco di hockey che ha totalmente rivoluzionato il mondo dei videogiochi. Siamo spiacenti di deludervi, ma questo non è il caso di NHL Face Off '98. Da dove iniziare? È sotto la media, ma di poco. Non è bello ma neanche brutto. Anche se non avete mai giocato a una simulazione di hockey prima d'ora, questo è uno di quei titoli che dopo cinque minuti di gioco vi fanno pensare che ci deve essere una simulazione di hockey migliore di questa da qualche parte, ed è vero. È piacevolmente veloce (più veloce di NHL di Electronic Arts), ma questo crea due problemi. Primo, la grafica essenziale è stato il prezzo da pagare per una velocità maggiore. Non c'è nulla di male in questo, la grafica non è la parte più importante di un gioco, ma quando il gioco va talmente veloce che anche i giocatori della CPU fanno fatica a tenergli dietro, beh, forse le cose si sarebbero potute rallentare un po'. Vincere i face off è quasi impossibile (visto che la squadra controllata dal computer sembra avere un collegamento telepatico con l'arbitro) e l'intelligenza dei vostri compagni di squadra non è altissima. In una partita abbiamo dovuto aspettare per più di un minuto prima che uno dei nostri giocatori riuscisse a tornare nella propria metà campo, poiché continuava a sbattere sul retro della porta avversaria. Il replay è eccellente, comunque, con una vasta gamma di opzioni a disposizione del giocatore. Un altro tocco di classe è il modo in cui le barriere oscillano dopo che vi ci siete schiantati contro. Globalmente, la presentazione del gioco è piuttosto nella media, con le solite opzioni. Non ci sono angoli di ripresa originali o introduzioni animate spettacolari, che non sono certo la cosa più importante in un gioco, ma sono sempre elementi bene accetti. In sostanza, è un gioco che risulta un po' senza infamia e senza lode e, a meno che non siate dei veri appassionati dello sport a caccia di nuove statistiche, probabilmente non è la vostra prima necessità in campo videoludico.



Se giocate a questo gioco e riuscite a vincere un face off, fatecelo sapere.

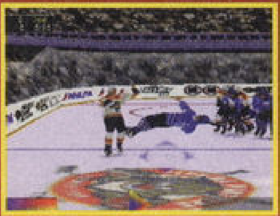
L'hockey su ghiaccio è uno sport che giocano americani, scandinavi ed europei dell'est. C'è chi dice che gli italiani preferiscano il calcio...

Replay

Anche se molti giochi sportivi ormai hanno una funzione di replay, alcuni giocatori esultano quando ne trovano uno che dura il triplo di quello del proprio simulatore preferito. Segnate un bel goal e, dopo l'esultanza, entrate in modalità replay. Qui potete vedere la felicità dei giocatori dopo la rete, il goal e l'azione che lo ha reso possibile.









NHL FACE OFF '98	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	da 1 a 8
DA	Sony
PREZZO	84.900 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Un po' povera. Il motion-capture è abbastanza fluido, ma il dettaglio dei giocatori è minimo. 51	Eccellente. Cori per le squadre di casa, "boo" per gli ospiti e uno strambo presentatore. 85	Qualche bug nell'intelligenza artificiale dei giocatori, ma l'azione è veloce e fluida. 54	Molte opzioni e tornei, sempre che riusciate ad apprezzare la giocabilità a lungo. 56	57

IL GIUDIZIO *Un altro gioco di hockey modesto, che qui in Europa forse ha meno senso che negli USA.*

Giochiamo da campioni!

VOLANTE

Qualche problema di stampa aveva reso difficile la lettura di questo speciale. Ecco allora alcune periferiche del mese scorso più altre nuove e molto interessanti...

Top Drive

Prezzo
L. 199.900 circa



Questo è l'oggetto di guida definitivo dei lettori di Games Master. Perché? Semplice: come Games Master parla di tutte le console dell'ultima generazione, così questo volante si adatta a tutti gli attacchi delle console Saturn, PlayStation e Nintendo 64.

Grazie a tre spinotti diversi, infatti, può essere comodamente inserito negli attacchi standard dei joypad, mentre la pedaliera con cui viene venduto può essere collegata al volante stesso. Un selettore permette anche di stabilire il tipo di trasmissione di dati, analogico o digitale a seconda delle prestazioni che desideriamo e del gioco con cui giochiamo. Lo abbiamo provato con un po' di titoli, e il verdetto è stato sempre abbastanza buono. Sulla PlayStation, con Gran Turismo e Formula 1, i risultati sono stati ottimi: Gran Turismo è diventato ancora più realistico, anche se ci sono volute diverse sessioni di gioco per prendere le misure a questo volante. Formula 1 è stato un vero successo, ma solo nella modalità arcade, nella quale sembrava di giocare come in sala giochi. Nella modalità di simulazione la macchina sembra molto poco controllabile, ma si tratta di un problema riscontrabile anche con il joypad tradizionale.

Sul Saturn, con Sega Touring Car, il volante si è comportato bene, e ha probabilmente migliorato un po' il gioco, donando alla vettura un po' più di manovrabilità. Sul Nintendo 64 abbiamo testato Lamborghini, con buoni risultati, e Multi Racing Championship, che si è dimostrato un osso duro: il controllo è valido, ma ogni tanto le curve non riuscivano strette come si sarebbe desiderato.

Questo volante offre inoltre alcune "chicche". Innanzitutto il controllo del cambio integrato sulla base del volante, molto comodo e funzionale. Poi la copertura in simil-pelle del volante stesso, che fa molto "pilota da rally". La configurazione è molto semplice, e basta cercare il menu delle impostazioni per sistemare i vari controlli. Non è sempre stato semplice configurare la leva del cambio, ma alla fine ci siamo riusciti. Ultima chicca, la possibilità di inserire il rumble pack nell'alloggiamento apposito del volante, per farlo tremare a ogni botta. Gagliardo!

PSX
SAT
N64

Dove li posso trovare? I telefoni dei distributori

Prodotti Logic 3 (0183 7841)
Vibration Pack
Top Gear
Cavo Scart RGB
Trident Pad

Prodotti Software & Co. (0332 861133)
Attack Throttle
Elite Rudder Pedals

PEDALIERA

Rudder Pedals

Prezzo
L. 199.000 circa

Ragazzi, gli appassionati di simulatori andranno letteralmente in visibilio per questa periferica che a tutti i fan di Quake produrrà solamente un devastante sbadiglio. Ma cosa è esattamente questa curiosissima pedaliera?

Bene, questa pedaliera multifunzione funge da acceleratore, nel caso in cui non si disponga di una manetta, da modificatore dell'angolo di discesa o di salita, e da controllo del rollio e della coda. Per la verità, la funzione di accelerazione è annunciata sulla scatola, ma non abbiamo ancora compreso se si tratti di una funzione speciale, perché sul manuale è espressamente scritto che l'accelerazione non è disponibile tramite questa pedaliera. Comunque sia, questa periferica non è stata creata per permettere di accelerare o frenare, quanto piuttosto per aiutare i provetti piloti a manovrare meglio i loro velivoli virtuali. Combinata a una manetta (trovate la recensione su questa pagina) e a un bel joystick, questa pedaliera permette infatti di controllare totalmente gli aerei dei vari simulatori di volo. È infatti possibile cambiare la virata, il rollio e l'angolo di discesa o salita semplicemente muovendo i pedali con i piedi. La base è solida, ma vi sconsigliamo di giocare stando su delle sedie con ruote, perché la spinta da imprimere vi sposterebbe all'indietro. È una bella periferica, anche se difficilmente la desidererete avere a tutti costi se non siete fanatici di simulatori di volo.

PC



Vibration Pack

Prezzo
L. 24.900

Quel simpatico alloggiamento sotto il joypad del Nintendo serve principalmente a utilizzare una scheda di memoria con cui salvare i dati delle partite dei vari giochi. Ha però anche un altro utilizzo, e cioè quello di ospitare il famoso Rumble Pack. Si tratta, in sostanza, di quel modulo aggiuntivo che permette al joypad di vibrare per reagire alle sollecitazioni del gioco.

In sostanza, voi siete sul vostro caccia-incrociatore e un nemico vi colpisce... brrr... ecco il Vibrapack che si agita tutto per informarvi che siete stati colpiti. Non è un acquisto essenziale, ma in giochi come GoldenEye 007 è davvero coinvolgente essere "vibrati" ogni volta che si viene colpiti.
L'unico problema di questa periferica è che non può essere usata in congiunzione con la memory card, ma ci si può passare sopra pensando che Wave Race si può guidare con un volante in cui è possibile inserire questo simpatico ammennicolo.

N64



Attack Throttle

Prezzo
L. 140.000 circa

Il compendio perfetto per il pilota di volo virtuale è una bella manetta. Si tratta di una manopola che può essere usata per dare gas o meno ai motori dell'aereo di uno dei simulatori più diffusi. Oltre alle due posizioni dell'accelerazione (normale e post-bruciatori), la manetta offre diversi optional.

Abbiamo infatti un pulsante a tre vie per i combattimenti aerei e quattro pulsanti "quick action". Si tratta di pulsanti che possono essere utilizzati per compiere determinate azioni, che possono anche essere nella fattispecie sequenze di pulsanti. Come per la pedaliera, la manetta non è un oggetto indispensabile a tutti, piuttosto un ottimo strumento per gli amanti delle simulazioni. I suddetti potrebbero regalarsi un buon joystick (e Thrustmaster ne fa di ottimi) e magari la pedaliera stessa, da utilizzare con questa manetta dell'ultima generazione.

PC



CASSE

Subwoofer Maxim 6300

Prezzo
L. 219.000 circa

Cosa ci fa qui questo aggeggio? Presto detto: ormai i videogiochi offrono colonne sonore ed effetti speciali da film di George Lucas e Steven Spielberg, perciò è meglio attrezzarsi e iniziare a utilizzare delle casse degne di questo nome.
Ma non contano solo le casse, perché se è vero che un suono più pieno sicuramente aiuta, un subwoofer può migliorare l'audio più di qualsiasi altra cosa. Attacchiamo questo amplificatore, delle dimensioni di una scatola da scarpe, al nostro computer o alla nostra console e vedremo i videogiochi sotto un'altra luce. Se abbiamo un PC l'operazione è semplice: attacchiamo la spina, colleghiamo lo spinotto all'uscita della scheda audio e le due casse incluse (da 100 Watt l'una) al subwoofer (da 300 Watt). Se invece abbiamo una console dovremo utilizzare una presa con l'uscita audio, ma l'operazione potrebbe essere molto semplice acquistando un cavo già fatto. Dopodiché con controlli e nottolini assortiti potremo "pompare i bassi", attivare l'effetto surround e altro ancora. E allora mettiamo su Tekken 3, attacchiamo la spina e abbassiamo i vicini, che disturbano il volume!



PC
CONSOLE

N64

JOYPAD

Trident Pad

Prezzo
L. 49.900

Ora che il Nintendo 64 sta finalmente vivendo una stagione molto positiva, grazie soprattutto alla prossima uscita di grandi giochi come Turok 2 e Mission: Impossible, le periferiche per questa console possono diventare molto importanti per ogni giocatore che si rispetti. Il Nintendo 64, come è facile intuire dall'aspetto, ha ben quattro prese per i joypad, e sarebbe un peccato lasciarle quasi tutte vuote, soprattutto quando si gioca a classici come Diddy Kong Racing. Quello che vedete nella foto è perciò un oggetto molto importante nella collezione dei giocatori che amano il multiplayer: un bel joypad colorato. Beh, il colore non è tutto, ma il fatto che gli stessi joypad ufficiali Nintendo siano distribuiti in ben cinque tonalità diverse (grigio, blu, rosso, giallo e nero) la dice lunga sull'importanza dell'aspetto... Del Trident Pad avevamo già parlato qualche numero addietro in occasione di uno speciale su joypad e joystick, e il giudizio era stato discreto. La versione che abbiamo visto adesso, però, è stata leggermente migliorata. I pulsanti sono comunque abbastanza duri, ma la cosa non guasta troppo, dato che è indice di una certa longevità. Le asperità del design non sono state limate, ma tutto il joypad è stato ricoperto di un velo leggero di gomma, che al tocco è davvero molto gradevole. Questo "optional" rende il pad più maneggevole e ne migliora l'aspetto. Il colore giallo, poi, è davvero accattivante...



CAVI

Cavo Scart RGB

Prezzo
L. 17.000 circa

Bene, avete comprato una PlayStation americana. Volete vedere i giochi americani in anteprima, volete giocare ai grandi successi che magari in Europa non arrivano e via dicendo.
Mettete la vostra PlayStation sul tavolino di fronte al televisore, collegate il cavo al televisore, accendete e... è tutto in bianco e nero! Ebbene sì, per vedere i giochi americani a colori avrete bisogno di un cavo apposito, venduto separatamente, che potete trovare in molti negozi di videogiochi.

PSX

Luglio, tempo di mari e monti, di spiagge e verdi prati di campagna. Dove state leggendo Games Master? In spiaggia, sotto un ombrellone, o in montagna, sdraiati ai bordi di un bel ruscello? Comunque sia, buona lettura e, soprattutto, buone vacanze!



zonaconsole

PLAYSTATION

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Caro Games Master,
Ho appena comprato Gex 3D: *Enter the Gecko* e non riesco a superare il secondo livello perché mi sembra piuttosto difficile. Ti prego quindi di elargirmi qualche bel trucco per risolvere il mio problema. Ho comprato Games Master qualche tempo fa e ho trovato i trucchi di Grand Theft Auto, che mi sono serviti un bel po'. Non sarebbe male trovare qualcosa anche per Gex...



Cosa? Non sei arrivato nemmeno al terzo livello? Ma sei una schiappa di dimensioni intergalattiche! Dovresti perseverare, però, perché Gex è molto probabilmente il gioco più bello del suo genere (per lo meno su PlayStation e PC). In effetti è così bello che dovresti tentare di finirlo da solo, giusto pe rnon rivinarti il divertimento... Però fare questo genere di discorsi in una ribrica di trucchi mi sembra fuori luogo, quindi passerei direttamente al succo. Eccoti un po' di password da inserire...

Vite infinite – Alto, Alto, Basso, Destra, Triangolo, Basso
Invulnerabilità – Sinistra, Destra, Triangolo, Basso, Destra, Sinistra
Frasi stupide– Triangolo, Sinistra, Cerchio, Alto, Basso (premi Select mentre stai giocando)
Frasi casuali – Basso, Destra, Alto, Basso, Destra, Sinistra, Destra, Basso, Basso
Cronometro del livello – Destra, Triangolo, Destra, Sinistra, Triangolo, Croce (nella schermata dove puoi selezionare i livelli premi Select per ottenere le statistiche dei vari livelli e ● per i tempi migliori)

CRITICAL DEPTH

Caro Games Master,
Sto giocando a *Critical Depth* e non riesco più a combinare nulla. Non avresti qualche trucco da elargirmi?

Se devo essere sincero, non ho la minima idea di che cosa possa essere questo Critical Depth... Devo forse conoscere tutti i giochi? No, e che diamine! Non so che gioco sia e non ho alcun trucco!
... (pausa)
Bene, ogni tanto anche un Games Master fa le bizze, ma in ogni caso, ecco qualche trucco per te. Tieniti forte!
Carica di profondità
Tieni premuto R2 e premi ◄, ►, ▲.
Armi infinite
Premi L1, R1, L1, R1, ▲, ▼, ◄, ▼ durante una partita.
Invincibilità
Premi L1, R1, L1, R1, ▲, ▼, ◄, ► durante una partita



Sgancia una mina
Tieni premuto R2 e premi ►, ◄, ▼.
Danni moltiplicati per quattro
Per infliggere un ammontare pari quattro volte al danno normale premi R1, R2, R1, R2, ▲, ▼, ▲, ▼ durante la partita.
Raggio stordente
Tieni premuto R2 e premi ►, ◄, ▲.
Mina di superficie
Tieni premuto R2 e premi ►, ◄, ▼.

RAYMAN

Mio bel testone,
Scommetto che sei pieno di trucchi per Rayman e non vedi l'ora di girarmeli in massa. Forza, forza, sto aspettando impaziente!

Mio bel testone? Ma insomma, non c'è più rispetto per le semidivinità?!
Per tutti i poveretti che hanno un bisogno disperato di trucchi per questo platform incredibilmente difficile, ho deciso di pubblicare qualche trucco.
Tu, però, non chiamarmi più "bel testone"!

Rayman Gigante
Quando appare il logo della Ubi Soft tieni premuto L1, L2, R1, R2 e non lasciarli finché non apparirà l'animazione col muro di mattoni. Tieni premuti questi tasti e premi Start. Continua a tenerli premuti e lasciali solo quando lo schermo diventa completamente nero.
Crediti Extra
Quando avrete a disposizione solo uno o due crediti, premete Start per continuare a giocare, dopodiché premete Alto, Basso, Destra e Sinistra per ottenere dieci crediti "omaggio".

DESTRUCTION DERBY 2

Caro Games Master
Sto oramai perdendo gran parte del mio tempo libero giocando come un forsennato a *Destruction Derby 2*. Ti prego di elargirmi qualche trucco per questo gioco: non so, magari il modo per far saltare fuori qualche macchina o pista segreta, o comunque quello



Storia del ragazzo violento e del suo mirabile cambiamento.



C'era una volta un ragazzo che menava le mani perche' non aveva i soldi per andare in palestra. Una bella sera di giugno il ragazzo che menava le mani si trovo' a passeggiare per le strade del centro. I bar si illuminavano, i negozi chiudevano, le donne innamorate tacchettavano felici verso gli appuntamenti e gli uomini soli tiravano tardi al bar. Il ragazzo che menava le mani vide una signora magra magra che dondolava sul marciapiede stracarica di borse della spesa. Il ragazzo che menava le mani allora disse "Peggio per lei!" Ma dopo due passi ci ripenso' e torno' indietro. Carico' su di se' le pesanti borse e accompagno' la signora magra magra fin sotto casa. Il ragazzo che una volta menava le mani si senti' cosi' contento che ando' al bar, ordino' due aperitivi e brindo' con se stesso alla salute di se stesso.

che hai a disposizione. Se sarai così gentile da darmi una mano ti sarò per sempre riconoscente!

Riconoscenza eterna? Meraviglioso! Per quanto riguarda *Destruction Derby 2*, potresti provare a inserire il codice MACSrPOO al posto del tuo nome per ottenere l'accesso a tutte le piste (auto segrete non ce ne sono, però).

TEKKEN 2

Caro Games Master

Non è che ti andrebbe di aiutarmi con *Tekken 2*? Conosci qualche trucco o segreto nascosto ai più? E soprattutto, sapresti dire come si fa a ottenere il fantomatico Alex/Roger?

Ah, sì, *Tekken 2*. Vi ho mai detto che anch'io stavo per partecipare al secondo Torneo del Pugno di Ferro, ma che ho dimenticato il mio modulo di iscrizione sull'autobus? Beh, adesso lo sapete. Ecco tutto quello che c'è da sapere su *Tekken 2*...

Personaggi coi Testoni

Per far funzionare questo trucco dovrai prima aver ottenuto tutti i personaggi. Nella schermata dove devi selezionare il tuo alter ego, sposta il cursore sull'individuo che preferisci, tieni premuto Select e quindi premi due volte un tasto per iniziare a giocare. Scoprirai che il tuo personaggio è stato leggermente deformato...

Grafica in Fil di Ferro

Scegli il personaggio e tieni premuto L1 e L2 finché non inizia la partita. A questo punto potrai goderti lo scontro da dietro la nuca del tuo combattente (scomodo ma spettacolare).

Selezionare il costume

Ciascun personaggio dispone di due vestiti differenti. Usate il triangolo o il quadrato per scegliere quello di base, e il cerchio o la croce per ottenere quello alternativo. Per ottenere il terzo vestito di kazuya invece vi basterà premere Start per selezionarlo.

Alex & Roger

inizia una nuova partita (a qualsiasi livello di difficoltà). Quando avrai raggiunto il terzo avversario dovrai vincere il round finale perdendo quasi tutta la tua energia (in modo da far dire "great!" dall'"annunciatore" del gioco). Nello scontro seguente dovrai vedertela con Alex o Roger: battilo e finisci il gioco per poterlo utilizzare.

Kazuya

Per ottenere il caro figlioletto di Heiachi dovrai prima attivare tutti gli altri "boss" e finire il gioco usando uno di questi (Kunimitsu, Baek, Ganryu, ecc.). Per ottenere Devil invece dovrai finire il gioco con Kazuya.

MICRO MACHINES V3

Caro Games Master

Ho assolutamente bisogno di qualche trucco per Micromachines V3! Ho questo gioco solo da un mese ma mi sto già annoiando...

Annoiando? Quand'ero giovane, bastavano una trottola e un pezzo di carbone a divertirmi da mattina a sera... Passavo tutto il giorno a chiedermi a che cosa servisse il carbone... Basta con la nostalgia, comunque, ed ecco un po' di trucchi...

CATLIVES – Per ottenere 9 vite nella modalità a un giocatore

GIMMEALL – Per accedere a tutte le piste nella modalità multigiocatore

TANKS4ME – Per correre coi carri armati su tutte le piste (eccetto quelle acquatiche)

WINTERY – Piste scivolose

Durante il gioco, metti in pausa e inserisci questi codici:

Qualsiasi oggetto – ▼, ▼, ▲, ▲, ►, ►, ◄, ◄

Vista posteriore – ◄, ►, [illegible], [illegible], ◄, ►, [illegible], [illegible]

Salti più alti – [illegible], ►, ►, ▼, ▲, ▼, ◄, ▼, ▼

Doppia Velocità – [illegible]

Oggetti Galleggianti – [illegible]

Rallenta le auto del computer – [illegible]

Modalità Debug – [illegible], ▲, ▼, ▼, [illegible]

Attiva la suddetta modalità e inserisci uno di questi codici usando il secondo pad:

Select + [illegible] – per vincere la gara

Select + ▲/▼/◄/► – Per cambiare le telecamere

Select + L2/R2 – Aumenta o diminuisce lo zoom

Select + [illegible] – Le auto dei giocatori vengono controllate dal computer

[illegible] + [illegible] + [illegible] + [illegible] – Tutte le auto esplodono

SATURN

MARVEL SUPER HEROES

Caro Games Master

Mi prostro davanti alla tua magnificenza e imploro umilmente assistenza, chiedendo con tutto il servilismo possibile di dividere con me i trucchi per *Marvel Super Heroes* su Saturn. Sono alla ricerca dei codici che ti permettono di utilizzare Thanos e Anita. Sono già fortunato a sufficienza da conoscere quello per utilizzare il Dottor Destino, visto che è lo stesso della versione PlayStation (basso, basso + LK, MK, FK nella schermata della selezione dei personaggi, con l'opzione "Shortcut off"). Aiutami, o sommo Games Master!

Ooh, ecco quello che mi piace, una persona che chiede gentilmente e umilmente il mio aiuto. Questo naturalmente nutre il mio ego... Nemmeno Skeletor, il cattivo della serie televisiva "He Man e i Dominatori dell'Universo" mi può sconfiggere! Ahahahahah! Beh, tagliamo corto. Ecco i trucchi per Marvel Super Heroes...

Disattiva le gemme nella modalità VS

Prima che inizi l'incontro, se tutti e due i giocatori tengono premuti i tasti L e R dei pad apparirà la scritta "No Gems" nella parte bassa dello schermo e potrai giocare senza le Infinity Gem (a che pro?)

Utilizzare Anita

Per utilizzare Anita dovrai terminare il



gioco nella modalità Arcade e salvare la partita. Assicurati di utilizzare la disposizione dei tasti originaria e di aver disattivato l'opzione "Shortcut". A questo punto accedi allo schermo della selezione dei personaggi e premi Alto, Destra, Basso, Sinistra, Alto, Destra, Basso, Sinistra, Alto, quindi tieni premuto X, poi tieni premuto Y e quindi premi Z.

Utilizzare Dr. Doom

Il nostro caro amico ci ha già spiegato come ottenere il caro Victor Von Doom, ma non ci ha detto nulla delle sue mosse. Eccone alcune....

Laser – un quarto di giro avanti, pugno

Proton Shock – mezzo giro indietro, pugno

Molecular Shield – mezzo giro indietro, calcio

Super Move – un quarto di giro in avanti, tre pugni assieme



Utilizzare Thanos

Termina il gioco ed entra nella schermata di selezione dei personaggi. Tieni premuto Start, premi due volte in alto e premi rapidamente FP, MP e LP. Eccoti poi un po' di mosse...

Bull Charge – un quarto di giro in avanti, pugno

Bubble Grab – un quarto di giro in avanti, calcio

Super Move – un quarto di giro indietro per due volte e un tasto qualsiasi

Selezione casuale del personaggio

Nella schermata della selezione dei personaggi tieni premuto a destra per tre secondi e il cursore comincerà a muoversi molto velocemente. Premi A o C e otterrai un personaggio selezionato a caso.

Provocazione

Durante una partita premi basso, basso , L + R e il tuo personaggio "provocherà" l'avversario.

VIRTUAL ON

Caro Games Master

Leggo la tua bellissima rivista da sempre e non mi è mai sembrato di vedere nulla per l'eccellente *Virtual On*. Non è che ti va di estrarre qualcosa dal cilindro per me? Lo so che non aspetti altro...

Sei proprio un individuo fortunato. Dal mio capace cappello ho estratto questa simpatica chicca...

VR Jaguarandi: nella schermata iniziale tieni premuto Basso e premi contemporaneamente i tasti L e R. Se tutto è andato bene sentirai uno strano effetto sonoro e potrai utilizzare il robottone di cui sopra. Inoltre, Temjin e Viper 2 possono eseguire un attacco speciale quando hanno la barra dell'energia delle armi al massimo. Devi solo saltare e premere Alto, Alto + Y e Y quando il robot è in aria.

Per eseguire un attacco stando chinato invece devi premere Sinistra (o Destra, o Basso) + L + R + A (o C, o Y).

WORMS

Caro Games Master

Worms è senza dubbio uno dei miei giochi preferiti di tutti i tempi per Saturn. Però tra tutti i giochi che si trovano nella mia collezione è l'unico che io non sia mai riuscito a portare a termine. Aiutami tu, ti prego!

Ecco un bel trucchetto semplice ma efficace: nella schermata delle opzioni delle armi premi C+Z 9 volte e appariranno delle nuove armi.

zonaconsole

Siete bloccati nel vostro gioco nuovo di zecca, e vi vergognate di chiedere aiuto ai vostri amici? Bene, non deprimetevi troppo. Scrivetemi e cercherò di esaudire le vostre richieste.

Scrivete a:

AIUTO!
Games Master
zonaconsole
c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

SCHEDA DI AIUTO

Se volete, potete segnalarci quale gioco vorreste vedere analizzato sulle nostre pagine. Per farlo potete compilare la scheda sottostante oppure una simile indicando:

Nome della Piattaforma (PSX, N64, Saturn, ecc.)

....

Nome del Gioco (Quake, G-Police, Extreme-G, ecc.)

Trucco:

....



servizio segreti



Il caldo dell'estate sta ottenebrando i pensieri del nostro Games Bond, che come al solito ci ha però consegnato i trucchi più bollenti...

ASTAL

Selezione del Livello e 99 vite
Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, Alto, Basso, L, R, Start. Apparirà una schermata delle opzioni aggiuntiva. Entrateci e uscitene (tornate alla schermata dei titoli) e premete Alto, Basso, Sinistra, Destra, L, R, A, Y, C, Z, B, X, A quando potrete vedere la schermata con le scritte Start e Options.

DAYTONA USA

Quando appare il logo Sega premete Alto, Basso, Basso, Sinistra, Destra, Sinistra, Destra, A, B, C. Sentirete un effetto sonoro e vedrete una M apparire nell'angolo dello schermo per segnalarvi l'avvenuta immissione del codice. A questo punto potrete giocare con la famigerata modalità Manic...



LION KING

Nella schermata delle opzioni premete Destra, A, A, B e Start per poter selezionare il livello di partenza.

SONIC 3D

Selezione del livello
Nella schermata dei titoli premete B, A, Destra, A, C, Alto, Basso, A.

MORTAL KOMBAT 2

Selezionate "Done" nelle opzioni e quindi premete Sinistra, Basso, Sinistra, Destra, Basso, Destra, Sinistra, Sinistra, Destra, Destra per ottenere un bel Test Mode.

PITFALL

Nella schermata dei titoli premete B, A, Basso, C, Destra, A, B per ottenere un quadro segreto.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Nella schermata dei titoli inserite questo codice: ▲, ▲, ▼, ▼, ◄, ►, ⊗, ●. Se ha funzionato sentirete un latrato. Grazie a questo trucco avrete trasformato l'arbitro e i guardialinee in un branco di cani.

DIDDY KONG RACING

LE CHIAVI
Sherbert Island
Nel livello Crescent Island superate il primo zipper sul lato sinistro della linea di partenza. Dirigetevi in acqua dopo lo zipper successivo, e dopo un po' girate il vostro kart verso destra per scorgere la chiave.
Dino Domain
Su una rampa a destra della linea di partenza.
Snowflake Mountain
Nel livello Snowball Valley a sinistra della linea di partenza, in un vicolo cieco.
Dragon Forest
Nel quadro Boulder Canyon passate sul ponte levatoio, prendete il turbo, giratevi per avere di fronte il suddetto ponte e suonate la campanella. Il ponte comincerà a salire: passateci sopra e usate il turbo a metà ascesa per raggiungere la chiave.
Partenza Turbo
Durante la partenza premete l'acceleratore e lasciatelo andare, quindi tenete premuto A

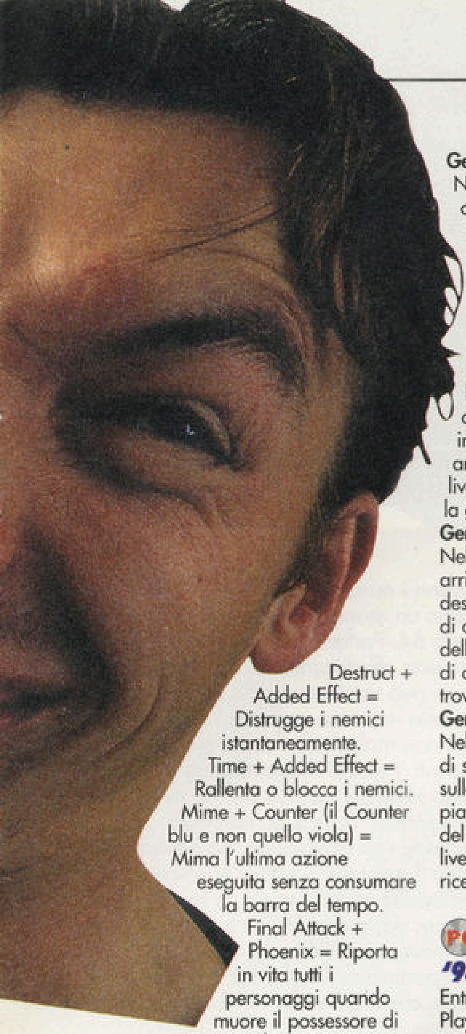
RESIDENT EVIL 2

In *Resident Evil 2* (se ancora non lo sapete) potrete procurarvi lo shotgun nella parte iniziale del gioco. Tutto quello che dovrete fare sarà raggiungere l'armeria (due o tre locazioni dopo la partenza), raccogliere le due scatole di proiettili per la pistola e attendere che gli zombie entrino e ammazzino il tizio col fucile. Mettetevi dietro la cassa e sparate agli zombi, quindi andate a esaminare il cadavere dello sfortunato. A un primo esame potrete leggere la scritta "He's stopped breathing". Cercando di nuovo otterrete lo shotgun con quattro colpi (teneteli per il Licker che si getta su di voi dal soffitto nella stazione di polizia). Se state usando Claire troverete invece una balestra.



FINAL FANTASY 7

Eccovi alcune delle combinazioni di Materia più interessanti o efficaci da provare in Final Fantasy VII. Per farle funzionare dovrete mettere i vari Materia negli alloggiamenti collegati tra loro che troverete sulle armi o sull'armatura. Ricordate che le varie combinazioni avranno effetto su tutti i nemici se state usando il materia Slash All.
Hades+Added effect = Può dare lo status Poison, Confusion, Slow, Stop, Silence o Mini sui vostri nemici a ogni colpo.
Contain + Added Effect = Per dare gli status Stop, Petrify o Silence.
Elemental + Alexander = Utile nella zona di Northern Crater contro quasi tutti i nemici.
Poison + Added Effect = Causa lo status Poison.



Destruct + Added Effect = Distrugge i nemici istantaneamente.
Time + Added Effect = Rallenta o blocca i nemici.
Mime + Counter (il Counter blu e non quello viola) = Mima l'ultima azione eseguita senza consumare la barra del tempo.
Final Attack + Phoenix = Riporta in vita tutti i personaggi quando muore il possessore di questi due Materia. Se i due Materia in questione sono al livello Master i personaggi diventano praticamente immortali.
4x Cut + Added Cut = Colpisce cinque volte (può infliggere fino a 50.000 HP).

BUST-A-MOVE 3

Ecco un simpatico trucchetto per la terza parte di questa interminabile serie di puzzle per PlayStation (in sala giochi c'è già in giro il quarto). Il funzionamento è molto semplice: arrivati alla schermata dei titoli, quella con scritto "Press Start", premete ●, ◄, ► e ●. Se avete fatto tutto correttamente apparirà una specie di maghetto verde nell'angolo in basso a destra. Iniziate a giocare e selezionate la modalità Puzzle. A questo punto avrete a che fare sempre con lo stesso gioco di prima, fornito però di una nuova serie di fondali...



CRASH BANDICOOT 2

Ecco come potrete ottenere le gemme colorate...

Gemma Blu
Completate il livello 1, Turtle Woods, senza distruggere nemmeno una cassa.

Gemma Gialla
Nel livello 'Plant Food' distruggete tutte le casse per ottenere una gemma trasparente. Terminate il livello, entrateci di nuovo e avrete a dispozione un limite di tempo molto ridotto per completare di nuovo il livello. Raggiungete la fine in tempo e otterrete la gemma gialla.

Gemma Viola
Nel quadro 'Bee-having' cercate delle casse di dinamite (quelle rosse) messe in modo da formare una scala. Salite e arriverete a una sezione segreta del livello. Da qualche parte potrete vedere la gemma viola.

Gemma Verde
Nel quadro 'The Eel Deal' quando arriverete al primo incrocio girate a destra e raggiungerete una stanza piena di casse esplosive. Raggiungete la fine della stanza e troverete un tunnel zeppo di ostacoli. Alla fine di questo cunicolo troverete la gemma verde.

Gemma Rossa
Nel livello Air Crash, nella prima sezione di surf non saltate sulla tavola ma salite sulle casse per raggiungere una piattaforma che vi manderà in una sala del teletrasporto segreta. Entrate nel livello "Snow Go" e superatelo per ricevere la gemma.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP '98

Entrate nella schermata Customise Players, selezionate una squadra qualsiasi e modificate il nome di un giocatore in uno dei codici seguenti:
xplay – Modalità Palla Avvelenata
ur1ofus – Mura invisibili
footy – Celebrazioni Speciali
johnny atomic – Tuffi
eac rocks – Testoni
dohdohdoh – palla Bizzarra
Nella schermata Stadium Select tenete invece premuto F5 e apparirà una schermata delle opzioni segreta.

NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION

Inserite uno di questi codici nella schermata del menu principale:
Go 23 – Audi Quattro
Go 26 – Mercedes Benz
Go 36 – Mazda Miata
Go 34 – Tirannosauro
Go 44 – Familiare americana
Go 50 – Cassa di birra
Rain – Piove sulla pista
Slip – Pista scivolosa
fzr2000 – Auto futuristica
Bomberbfs – Auto da guerra
Rushhour – Traffico aumentato
Pinoneer – Elabora il motore
Premete infine "N" nel menu principale per accedere alla modalità di corsa notturna.

PRINCE OF PERSIA

Ecco un difetto di questo gioco che potrebbe rivelarsi abbastanza divertente. Se trovate qualcuno che sta giocando con questo antico platform, dategli fastidio afferrando il secondo pad e premendo a caso tutti i tasti.
Il vostro novello compagno di giochi si infurierà non poco, dato che anche il secondo pad è in grado di controllare il protagonista del gioco...
In questo modo Prince of Persia rimarrà comunque un gioco vecchio, ma almeno vi farà fare qualche risata.

SPACE JAM

Menu aggiuntivo
Nella schermata delle opzioni tenete premuto L1, L2, R1, R2 e premete ⊗.

FINAL DOOM

Tutte le armi e le munizioni
Mettete il gioco in pausa e premete ⊗, ◉, L1, ▲, ▼, R2, ◄, ◄
Invulnerabilità
Mettete il gioco in pausa e premete ▼, L2, ●, R1, ►, L1, ◄, ●
Saltare il livello corrente
Mettete il gioco in pausa e premete ►, ◄, R2, R1, ◉, L1, ●, ⊗

WWF – IN YOUR HOUSE

Mettete il gioco in pausa e inserite questi codici:
Disattiva i personaggi controllati dal computer – ◄, ◄, ▲, ▼, R2
Aumenta i danni inflitti – ▲, ▲, L1, L2, ▼
Attiva le Combo – R1, L2, R2, L2
Schiacciate Super automatiche – ▼, ▼, ▼, ▼, L1

RESIDENT EVIL

Dove trovare le insegne
Moon Crest – nella stanza dove incontrate il primo serpente.
Star Crest – nella stanza con i corvi e i quadri. Premete gli interruttori sotto i quadri in quest'ordine: New Born, Infant, Lively Boy, Young Man, Middle Aged Man, Tired Old Man. Fatto ciò premete l'interruttore sul quadro al termine della galleria (End of Life).
Sun Crest – Nella stanza con le armature e il gas velenoso.
Wind Crest – Nella stanza con la statua della tigre. Per ottenerlo dovrete spingere la statua che si trova al secondo piano della sala da pranzo e farla cadere al piano di sotto, quindi dovrete recuperare la gemma blu in mezzo ai resti. Raccoglietela e mettetela nell'orbita vuota della tigre.

Dove trovare i Libri
Primo Doom Book – nella prima stanza a sinistra del personaggio, quando tornate nella casa dal cortile.
Secondo Doom Book – nelle fogne, dopo aver usato tre volte la Hex Crank.

PORSCHE CHALLENGE

Per attivare il menu dei trucchi, nella schermata principale premete ●, ◉, ●+◉, ●, ◉, ●+◉, ●, ◉.

REBEL ASSAULT 2

Per ottenere l'accesso a tutti i livelli entrate nella schermata delle password e premete ⊗, ◉, ●, ●, ⊗, ●.

GRAND THEFT AUTO

Inserite "Theshit" al posto del vostro nome per ottenere l'accesso a tutte le città nonché ottenere tutte le armi e le munizioni. Comodo...

MECH WARRIOR 2

T< X O A X A < = Sblocca tutte le missioni
T # X O / A X < < < – Armi extra
O X O / A > > O / – Nessun limite di peso
Y X O / A > Y O L – Jump Jet
X X O / A 4 > Y + – Heat Sinks extra
T / X O / A Z < * – Chassis Elemental
/ X O / A 4 < L Y – Chassis Tarantula
X O / A > < U Z – Invincibilità

Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!



g-Mail

Il Nintendo 64 sta suonando la sua carica, e risponde ai lettori di Games Master che temono per il futuro della loro "scatola nera".

UN POSSESSORE DI SATURN SI CONFESSA

Cara redazione di Games Master,
innanzitutto vi faccio i complimenti per la rivista: è perfetta sotto ogni punto di vista, e lo spazio dato ai trucchi è tanto, così come io preferisco.
Ogni giorno, sento i miei amici possessori di PSX universali distruggere la mia amata console e disprezzare i giochi che noleggio o compro usati. Io mi domando e dico: perché la SEGA al lancio della sua console a 32 bit perse la guerra con Sony già all'inizio?
Spesso poi vedo e gioco a casa dei miei amici a giochi PlayStation pirata e, tutte le volte, penso che il mercato pirata sui giochi per PlayStation sia troppo grande a scapito delle software house produttrici di giochi. Mi domando perché Sony non intervenga con seri provvedimenti.
Con il chip per Sega, si possono leggere i giochi pirata?
Infine due domande:
1) Siccome al tarantino Aldo il mese scorso non avete risposto: la cartuccia da 4 MB di Sega/Capcom sarà venduta separatamente da XMen vs Street Fighter ?
2) Usciranno sul Saturn giochi di calcio? Qual è il migliore?
Grazie!
Chang '84

Il fenomeno della pirateria è davvero triste, e dovremmo impegnarci tutti a combatterlo. Per quel che riguarda le domande: 1) No, probabilmente sarà venduta solo separatamente; 2) Probabilmente, attualmente il migliore potrebbe essere Sega Worldwide Soccer '98.

MA DOVE VANNO I NOSTRI SOLDI?

Grandissima redazione di Game Master.
Intanto vorrei farvi i complimenti per la vostra ottima rivista. Poi vorrei porre alla vostra attenzione un interrogativo che mi turba alquanto: sono un soddisfatto possessore di Nintendo 64, ma negli ultimi tempi sto incominciando a preoccuparmi. Possibile che Nintendo, una casa leader nel suo campo, non pubblichi per la sua console più potente giochi a certi livelli? Ok, escludendo quei titoli che l'hanno resa grande (Mario, 007 Goldeneye, Turok, ecc.), per alcuni generi non c'è neanche la decenza.
Un esempio? I giochi di macchine fanno letteralmente schifo, per non parlare degli inesistenti picchiaduro: come F1 97 e Tekken 2 non fossero mai esistiti (per non parlare del mitico Resident Evil). Per concludere, la mia sensazione è che Nintendo cerchi di consacrare la sua macchina usando le frivole tematiche e i brillanti colori degli ameni giochi che hanno



caratterizzato le sue precedenti produzioni: ma la PlayStation non ha insegnato niente!?
Con la speranza di un futuro più FMV e splatter e meno nebbiolina e cloni di antichi giochi per Super NES per la mia console, vi mando un cordiale saluto.
Giorgio Greco - Roma

Caro Giorgio,
Nintendo ha una strategia ben precisa: battere la PlayStation in quei settori in cui indiscutibilmente il Nintendo 64 può dare la meglio. Il problema? Che i campi in cui la PlayStation va meglio sono i picchiaduro e i giochi di guida, incidentalmente i due generi più apprezzati in questo momento. Cosa stanno facendo attualmente gli sviluppatori di giochi per Nintendo 64? Probabilmente stanno affrontando la console nel modo giusto, come dimostrano i numerosi successi (Wetrix e Turok 2 ne sono un esempio) che sono in arrivo per il Nintendo 64. Parlando di giochi di guida e picchiaduro, effettivamente la scatola nera della Nintendo può vantare solo Diddy Kong Racing (molto bello ma poco realistico) e G.A.S.P., peraltro non molto bello, come giochi interessanti. I giochi di piattaforme per Nintendo sono però molto belli, e ne sono un esempio Mario, Yoshi e Bomberman.
Sony, con la sua PlayStation, ha decisamente sconvolto il mercato, e anche Nintendo ha probabilmente sofferto molto la sua presenza. Comunque sia, presto, molto presto, dovremmo vedere molti nuovi titoli che vale assolutamente la pena comprare. E nel frattempo abbiamo Forsaken, che è più bello su Nintendo 64 che su PlayStation.

IL SANGUE DI HOUSE OF THE DEAD

Cara redazione di Games Master, siamo rimasti un po' scioccati dalla recensione della versione Saturn di "The House Of The Dead", che non abbiamo ancora acquistato (pensavamo di scrivervi dopo averlo provato di persona, ma prima che arrivi... se arriva!) ma probabilmente acquisteremo lo stesso. In sala giochi era uno dei nostri preferiti (e lo è ancora) e se la conversione ha addirittura qualcosa in più, a livello di varietà, per compensare le perdite in grafica, l'acquisto diventa un imperativo. Il problema è il sangue, quel bel sangue scarlatto che caratterizzava la versione coin op e che qui è diventato verde per la solita censura. Ma neanche verde marcio, che sarebbe stato più accettabile da uno zombie, proprio verde smeraldo brillante (sempre se le foto non ci ingannano). E il bello è che il sangue che sporca lo schermo invece è rosso, rosso fuoco. Se a questo aggiungiamo che le teste e le braccia mozzate e tutti gli altri elementi della violenza originale sono sopravvissuti, una censura così non ha molto senso, o forse sono stati gli stessi maestri della Sega a decidere che, essendo i nemici degli zombie, il sangue rosso non andava bene? Se così è potevano almeno usare un colore più adatto a un'atmosfera

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com
Subject: Games Master
(ricordatevi il subject!)



horror, per esempio marrone o, come detto prima, verde marcio. Quel verde là sarebbe più adatto in un contesto fantascientifico, così com'è è un po' acido. A meno che la Sega non nasconda un cheat mode per riavere il sangue scarlatto, non ci resta che regolare il televisore in bianco e nero, come in un film degli anni cinquanta.
Ruggiti sanguinari da Hypercart e Lady Vixen

Carissimo,
effettivamente il sangue degli zombie è assolutamente verde, un bel verde brillante che non sprizza neanche dagli arti tagliati dei vari mostri.
La decisione di utilizzare questo tipo di colore è probabilmente imposta dalla censura, ma onestamente non leva molto alla giocabilità generale.
House of the Dead è molto bello, stimolante, difficile e longevo, e soprattutto nasconde molte chicche.
Compratelo appena lo trovate: sangue o non sangue è un gioco bellissimo che va assolutamente provato!



PRENDERE TRE GOL DAL NAPOLI GIOCANDO AD ACTUA SOCCER 2

Cara redazione di Games Master, sono le sette di sera quando ho deciso di scrivervi questa lettera. Non so perché lo faccio, forse perché giocando ad ACTUA SOCCER 2 ho preso tre gol dal Napoli, o forse è solo un modo per distogliere la mia attenzione dai problemi di geometria che devo portare domani a scuola.
Probabilmente non ve ne importa nulla della mia vita privata, ma quello che so di sicuro e che ho alcune domande a cui solo voi di Games Master potete rispondere:
1. Da un po' di tempo la mia PlayStation ha cominciato a scattare durante i filmati in FULL MOTION VIDEO e mi chiedevo se questo poteva dipendere dall'uso di CD danneggiati o pirata.
2. Sono un fan sfegatato del film Men in Black. Logico quindi che mi sia interessato il videogame basato su questa pellicola cinematografica. Secondo il mio parere, quando bisogna creare un videogioco su di un film è buona regola sviluppare situazioni nuove che devono però susseguirsi come una continuazione della pellicola.
Quindi trovo una scelta sbagliata la presenza dell'agente K in questo videogame, dato che alla fine del film si fa "sparaflesciare" con il neuroaliser per dimenticare la sua storia da

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master.
Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

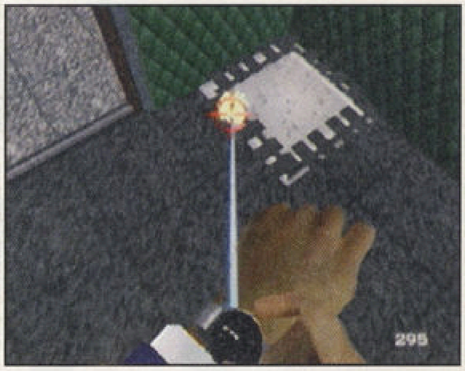
Men in Black e riprendere una vita normale.
3. Fino a oggi ho sempre comprato giochi originali, ma mi sono accorto che sono davvero un po' cari. Secondo me quaranta - cinquanta mila lire sarebbero già abbastanza e quando il mio negoziante chiede novantotto mila lire per un gioco che potrei acquistare benissimo su di una bancarella di giochi pirata comincio a ricredermi.
Sono consapevole del fatto che acquistando giochi pirata rischiamo di far morire la PlayStation prematuramente, come dice Luca Morelli in una lettera pubblicata nel vostro numero di maggio, e gli do anche ragione, ma novantamila lire per un videogioco mi sembrano davvero troppe. Quindi mi chiedo: quali sono le spese a cui devono far fronte le varie persone coinvolte? A proposito: chi sono queste persone, insomma chi si guadagna da vivere grazie ai videogiochi?
Mi sono appena ricordato che oltre alla geometria devo imparare anche un sacco di storia quindi vi saluto e spero di finire entro la mezzanotte.
P.S. Siete grandi.
Paolo Dragone, Caggiano (SA)

Caro Paolo,
chi acquista giochi pirata non condanna semplicemente la PlayStation a morte, ma rischia multe che vanno dalle 100.000 lire ai 4.000.000 di lire. È vero, 90.000 lire sono molte, ma quanto ci dura un gioco? Quante videocassette con film da due ore possiamo acquistare con 90.000 lire? Se facciamo un paio di conti, i signori che si guadagnano da vivere creando videogiochi ci offrono tutto sommato la possibilità di divertirci per molte ore spendendo una cifra comunque adeguata. E i giochi brutti e troppo costosi possono comunque essere lasciati sugli scaffali.

UN AIUTINO PER TUTTI

Ecco per tutti un aiutino per avere lo Yoshi bianco giocando a Yoshi su Nintendo 64.
Nel quadro "Poochy e Nippy" arrivate fino alla miss Warp n° 3 e proseguite fino al bivio dei due vasi. Andate in alto ed entrate nel vaso. Vi ritroverete in una parte di livello dove alcuni Shy Guy neri che volano vi tireranno delle bombe; superatolo e arrivati al bivio dei due vasi andate dritti ed entrate nel vaso. Ora proseguite finché non vedete un tubo giallo e uno rosso più alto: entrate in quello rosso ed entrerete in una grotta dove è situato un uovo bianco gigante. A questo punto terminate il livello e nella schermata per selezionare lo Yoshi ne troverete uno bianco.
Conservatelo bene perché a questo Yoshi piace ogni tipo di frutta.
Marco Patrizi

Caro Marco,
grazie per l'aiuto! Speriamo di aver fatto cosa gradita a tutti i



TRA UN MESE SU... GAMES MASTER

FORZA ITALIA!
FORZA ITALIA!
FORZA ITALIA!



COMUNQUE SIANO ANDATI I MONDIALI, POTREMO VINCERE LA NOSTRA COPPA DEL MONDO CON FIFA WORLD CUP '98!

- ***Torna Bomberman sulla PlayStation!***
- ***Quanti giochi di guida! Circuit Breakers, Colin McRae Rally. Tommi Makinen Rally e Wreckin' Crew.***
- ***Tekken 3 Continua il nostro special sul picchiaduro dell'anno.***
- ***Parasite Eve e... Extreme G 2, Shadowman, Circuit Breakers, Batman & Robin, Vigilante 8 e Klonoa.***

DELPI

Cavalca l'Honda vincente!



Castrol HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS

Programma e manuale in italiano.
Requisiti tecnici: Windows '95, Pentium, 16 Mb RAM, Scheda grafica 3Dfx, DirectX 5.

CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS

Honda RC45 è la potentissima moto vincitrice del Campionato Superbike 1997, e questa è l'unica simulazione in grado di starle dietro... Non per niente ha la licenza ufficiale Castrol Honda! Allora salta a bordo e divora i circuiti su pista e su strada in Gran Bretagna, America, Thailandia e Giappone, più un percorso lungo il quale nessuno finora ha avuto il permesso di guidare. CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS è il più realistico e potente gioco di moto per PC. Ad ogni gara possono partecipare fino a 23 piloti. La realizzazione grafica è spettacolosa... anche se non avrai l'occasione di accorgertene, ti possiamo capire... A 200 miglia all'ora guardarsi attorno non è la cosa più semplice!

PC CD-ROM

Numero Verde 167-821177 www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.

Sport in Francia: guardare i mondiali di calcio o partecipare al Roland Garros?



Vai dal tuo rivenditore di fiducia e prenota ora la tua copia. Ti darà l'esclusiva demo in italiano, per iniziare subito a giocare.

Certo è un bel dilemma. Se da un lato abbiamo la nazionale, dall'altro abbiamo il miglior gioco di tennis 3D mai realizzato: • più di 50 giocatori diversi per più di 30 campi in terra battuta, erba o sintetico • possibilità di giocare anche in quattro, sia in network locale che via Internet • grafica ad altissima risoluzione, con nuove texture e animazioni a pieno schermo • dodici telecamere più una mobile • tornei, sfide singole, incontri, "traning mode" e i 4 tornei del Grande Slam.

Quindi guardate tranquillamente i mondiali, ma non perdetevi Roland Garros 1998.

Microfolie's

Impossibile da copiare grazie all'esclusivo sistema SecuRom della Sony Dadc.

ROLAND GARROS
PARIS

Per avere maggiori informazioni, contattaci:
tel. 02/89429049 • fax 02/89429056

MEDIUM